

OFFICIAL PlayStation[®] Россия

№3 (24) март 2000

Square
Millenium:
целых три
Final
Fantasy

Возвращение
Мертвеца

гба постера



MediEvil 2

PRO BOARDER™





Здравствуйте,
уважаемые читатели!

Вы, наверное, уже сами успели заметить, что наш журнал, неожиданно даже для самой редакции, пережил свое второе (а на самом деле даже третье) рождение. Мы снова начали печататься на хорошей бумаге и, по многочисленным просьбам читателей, вернули в журнал постер. Этого события все уже давным-давно ждали, так что мы уверены в том, что оно придется многим по душе. И если в нашей жизни ничего плохого больше не произойдет, то вскоре вы наш журнал вообще не узнаете - насколько великолепным он станет!

Но шутки в сторону, лучше мы поделимся с вами нашими планами. Итак, в конце марта 2000 года, всего лишь через несколько недель после выхода в свет PlayStation 2 (которой будет посвящен практически весь следующий номер журнала OPM), в Японии пройдет выставка Tokyo Game Show, которую мы надеемся в этот раз посетить лично. Обширный репортаж об этом событии вы сможете прочесть, вероятно, лишь через пару месяцев, но он того будет стоить.

А напоследок мне бы хотелось поблагодарить вас за тот поток писем, который поступает к нам в редакцию чуть ли не ежедневно. Мы этому очень рады и надеемся, что в будущем вы будете еще более активны в выражении своей позиции, чем сейчас.

С уважением,
главный редактор OPM Россия,
Борис Романов.



Medevil 2 это не просто продолжение когда-то популярной игры, это – много больше! Именно ей было суждено стать первой игрой для PlayStation профессионально локализованной специально для российского рынка компанией SoftClub.

№3 (24) март 2000

НОВОСТИ 8-9

До выхода PlayStation2 оставались считанные дни. Издательства и самодостаточные команды разработчиков продолжали делиться последними новостями с этого фронта

RULEZ/XUT? 10-15

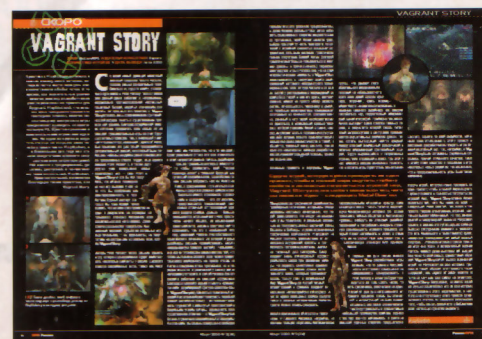
Square Millenium стала самым фанатским событием в жизни поклонников PlayStation и PlayStation2. Именно на нем были анонсированы сразу три новых Final Fantasy!



Syphon Filter оказался настоящим сюрпризом, так как никто не ожидал, что игра с таким названием может оказаться настолько клёвой. Будем надеяться, что и его продолжение не разочарует нас.

СКОРО 18-26

Vagrant Story	18
Resident Evil Survivor	20
Radikal Bikers	21
Persona 2	22
Tenchu 2	24
DieHard Trilogy 2	26



Совсем недавно на японский игровой рынок поступила, наверное, самая лучшая игра от Square за всю ее новейшую историю. Читайте материал посвященный Vagrant Story на странице 18.

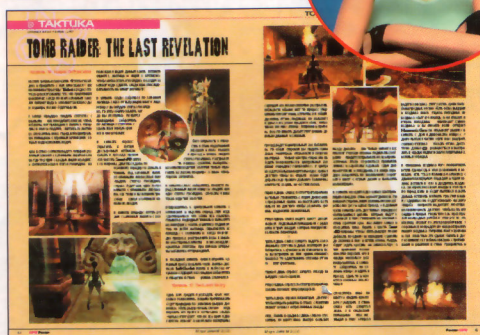
28-40 ОБЗОР

Третий и самый удачный
военно-воздушный
проект от NAMCO —
AceCombat Electrosphere.
Страницы 34-39!

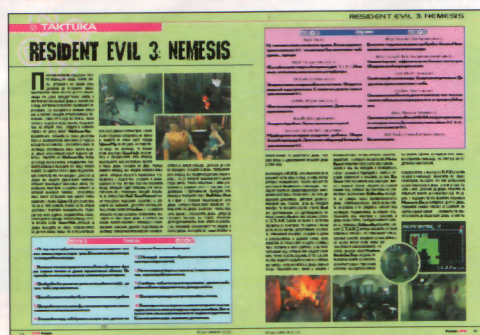
Gran Turismo 28
Sa Ga Frontier 2 30
40 Winks 32
Ace Combat 3 34
Star Ixiom 40

42-66 ТАКТИКА

Вторая и заключительная
часть, растянувшегося
на почти на три десятка
страниц, гипергигантского
прохождения эпической,
культовой, почти
легендарной игры Tomb
Raider 4 (Последнее
откровение) ждет вас
на странице 42.



Несмотря на то, что
писать прохождение
третьего "резидента" —
занятие неблагоприятное
(по вине разработчиков)
мы за него все-таки
взялись. Надеемся оно
будет вам хоть чем-то
полезно. Путешествие
в очередную страну
мертвецов начинается
на странице 58.



67-72 КОДЫ/ПИСЬМА

И вновь на страницах ОРМ-Россия — всеми любимая рубрика "Коды"!
Последние несколько недель наша редакция буквально зашивалась
в толстых пачках читательских писем и рисунков, с лучшими из
которых мы вас с радостью в этот раз и познакомим.

**Подписка
во всех
отделениях
связи
России!**



Подписной индекс
в «Объединенном
каталоге 2000»
(«Зеленый каталог»)
«СИ» — 88767,
«СИ+CD» — 86167

OFFICIAL PlayStation РОССИЯ

Зарегистрирован в комитете по печати РФ
Регистрационный номер 017055 от 14.01.98

GAMELAND PUBLISHING

ИЧП «АГАРУН Компани» (учредитель)
Дмитрий Агарунов (директор) dmitri@gameland.ru
Борис Скворцов (фин.директор) boris@gameland.ru
Сергей Лянге (издатель) serge@gameland.ru

Редакция:

Борис Романов (глав.редактор) boris@gameland.ru
Михаил Разумкин (техн. редактор) razum@gameland.ru
Виталий Гербачевский (корректор)

Дизайн, верстка:

Сергей Лянге serge@gameland.ru
Михаил Огородников michel@gameland.ru
Иван Солякин ivan@gameland.ru
Дизайн обложки: Михаил Огородников

Для писем:

101000, Москва, Главпочтамт а/я 652, «Official PlayStation»

Web-Site:

<http://www.gameland.ru>, e-mail: opm@gameland.ru

Рекламная служба:

Игорь Пискунов
Тел.: (095) 124-0402. Факс: (095) 125-0211
e-mail: igor@gameland.ru

Оптовая продажа:

Владимир Смирнов vladimir@gameland.ru,
Самвел Анташян samvel@gameland.ru
Тел. офиса: (095) 124-0402, 937-5230
Факс офиса: (095) 125-0211
Тел./факс склада: (095) 207-0962
Москва, Костомаровский пер., д. 3, стр.3,
комн.6, ст. метро «Курская».

Общий тираж 25 000 экз. Цена договорная
Заказ №

При цитировании или ином использовании материалов, опубликованных в настоящем издании, ссылка на «Official PlayStation, Россия» обязательна. Полное или частичное воспроизведение или размножение материалов настоящего издания и прилагаемого демо-диска допускается только с письменного разрешения владельца авторских прав.

PlayStation — Торговая марка Sony Computer Entertainment Europe.

Отпечатано в типографии ГУП "ИПК" «Московская Правда»,
Москва, ул. 1905 года, дом 7
Official PlayStation Magazine, Russia

#3'2000

СПИСОК ИГР В АЛФАВИТНОМ ПОРЯДКЕ

40 Winks	32
Ace Combat 3	34
Die Hard Trilogy 2	26
Driving Emotion Type S	10
Final Fantasy IX	10
Final Fantasy X	10
Final Fantasy XI	10
Gran Turismo 2	28
Medieval 2	4
Persona 2	22,23
Radikal Bikers	21
Resident Evil 3	58
Resident Evil Survivor	20
SaGa Frontier 2	30
Star Ixiom	40
Syphon Filter 2	14
Tenchu 2	24
The Bouncer	10
Tomb Raider 4	42
Vagrant Story	18

Компьютерное пиратство преследуется ЗАКОНОМ РФ
По итогам ушедшего года борьба с пиратством приобрела более масштабную форму:

- изъято контрафактной продукции - более 700 000 нелегальных копий
- проведена огромная профилактическая работа
- наработана практика ведения судопроизводства по авторскому праву
- привлечены к уголовной и административной ответственности 168 человек - нарушителей авторского права



www.elspa.ru



MEDIEVIL 2

ЖАНР 3D action/adventure

ИЗДАТЕЛЬ/РАЗРАБОТЧИК SoftClub/SCE Cambridge Studio

КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ 1 **ДАТА ВЫХОДА** весна 2000 года

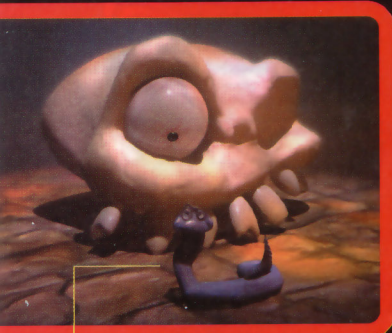
Похоже, выход Medievil 2, который произойдет ориентировочно весной этого года, станет для российского игрока событием чрезвычайно заметным, может быть, даже, не побоюсь громких слов, эпохальным. Заключается эта "заметность" не в том, что забавнейшая игрушка от кэмбриджской студии Sony станет чем-то переворачивающим мир — совсем нет.

Некоторая революционность в ней все же присутствует, но революционность другого порядка — революционность, понятная только отечественному геймеру. Заключается она в том, что Medievil 2, по всей вероятности, станет самой первой игрой для PlayStation, официально локализованной для нашей страны.

Понятно, что под локализацией подразумевается не тот кошмар, что регулярно продельвают наши пираты с игровой продукцией, в результате чего "русифицированные" версии порой способны напугать качеством перевода кого угодно. Еще бы, учитывая, как и за какие сроки обычно происходит "обрушение" игры, когда текст просто, по сути, пропускается через первый попавшийся под руку компьютерный переводчик, который, естественно, выдает такую абракадабру, что в редкой фразе

потом можно хотя бы приблизительно понять смысл. Настоящая же локализация, не в пример этому чуду, хоть и не всегда бывает идеальной, но в любом случае находится на качественно другом уровне, в чем наконец-то, скорее всего, смогут ознакомиться все PlayStation'овцы. Но перейдем к самой игре, с которой у наших читателей уже произошло небольшое знакомство в первом номере за 2000 год. Теперь же позвольте представить вам более полный материал по потенциальному хиту, о котором на данный момент у нас набралось достаточно материала, включая незаконченную версию Medievil 2, распространенную среди журналистов.

Итак, разработкой Medievil 2 занимается, как уже было отмечено, студия, расположенная в Кэмбридже и носящая скромное название SCE Cambridge Studio. Сформирована она была из





Атмосфера викторианской эпохи — эпохи готики, по мнению авторов Medievil 2, как нельзя лучше подходит для новых приключений сэра Даниэля Фортескью.

Прежде всего разработчики решили пойти на некоторое изменение окружающего игрока мира. Как вы помните, события первого Medievil происходили в сказочном королевстве Gallowmere, подвергшегося нападению волшебника Зарока. Негодяй напустил на страну заклятье вечной тьмы, тем самым пробудив ото сна всех мертвецов в округе. На его беду среди них оказался и сэр Даниэль Фортескью, давний противник Зарока, при жизни активно сражавшийся с ним и снискавший себе немалую славу. Понятное дело, отважный рыцарь вновь вступил в схватку с врагом и уничтожил чародея в его замке. Ну и опять пошел спать.

Проснулся он вновь через 500 лет в Лондоне времен королевы Виктории, а если быть точным, в 1888 году. Как вы сами понимаете, обстановка в то время была несколько

иной, нежели во времена сражений нашего героя с приснопамятным волшебником. Викторианская эпоха — эпоха готики, чья атмосфера, по мнению авторов Medievil 2, как нельзя лучше подходит для новых приключений сэра Даниэля. Понятно, конечно, что в игре это все во многом будет представлено как обыкновенная пародия, но, согласитесь, "комедийная готика", как называют это все разработчики, — это именно то, что очень хорошо вписывается в общий стиль Medievil, что, кстати, наглядно подтверждает увиденное нами. Но давайте вернемся к сюжету, раз уж мы о нем заговорили.

В конце девятнадцатого века сэр Даниэль поджидает нового врага — Лорд Пэйлторн, нехороший дядька, умудрившийся собрать часть страничек из магической книжечки Зарока. Недолго думая, Пэйлторн решает

сотрудников Millennium, разработчика первого Medievil, купленного Sony у компании Cyberlife Ltd. Как заявляют занятые в проекте люди, над продолжением игры им работать значительно проще (ну это-то понятно) и — что немаловажно — спокойнее, ведь реакцию публики на появление обаятельного скелета-рыцаря можно вполне спрогнозировать — персонаж-то полюбился, а вот во времена создания первой игры никто не мог быть точно уверен, как народ воспримет такой весьма необычный продукт, да еще с таким странным и немного нетипичным героем. С сивелом же многое ясно уже до выхода — основа-то игры пока меняться не собирается, что вполне естественно. Впрочем, это совершенно не значит, что изменений не будет — это все-таки вторая часть Medievil, а не сборник дополнительных уровней.





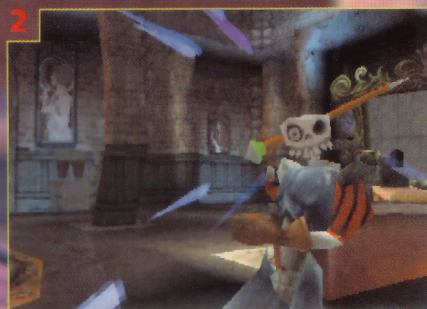
повторить деяние своего предшественника и напускает на Лондон уже знакомое нам заклятье. Естественно, из могил снова поднимаются мертвые, а в выставочном зале лондонского музея оживает Фортескью, которому вновь предстоит спасти мир, так как новоявленный чародей планирует найти оставшуюся часть страниц из магической книги, что даст ему возможность окутать тьмой весь мир, тем самым лишив население нашей планеты возможности загорать. Правда, негров это не касается.

Безусловно, самые заметные изменения в **Medieval 2** коснулись уровней, причем не только их стилистической выдержанности, о

В конце девятнадцатого века сэра Даниэля поджидает новый враг — Лорд Пэйлторн, нехороший дядька, умудрившийся собрать часть страничек из магической книжечки Зарока.

чем мы только что говорили, но и размеров. Уровни стали ощутимо больше и, как и положено, красивее и графически навороченнее и детализированнее, что стало возможным благодаря используемой в игре технологии загрузки, периодически обновляющей хранящуюся в памяти информацию.

С точки зрения игрового процесса ожидается сохранить достаточно удачное совмещение чисто action'новой части с решением головоломок, что так пришлось по вкусу многим любителям первого **Medieval**. При этом, кстати, разработчики намерены внести в игру даже больший уклон в сторону



Поразительные эффекты освещения [1] позволяют главному герою [2] выглядеть в игре невероятно реалистично, как будто он только что вылез из могилы...

пазловости, который, тем не менее, не оставит внакладе любителей беготни и рубилова. Вот разве что различные противники будут иметь различные особенности и свои слабые места плюс усиленный искусственный интеллект. Хотя за последнее ручаться нельзя, тем более что даже в незаконченной версии игры повышения умственного развития оппонентов сэра Даниэля особенно не видно. Впрочем, посмотрим, как все это будет выглядеть после релиза.

Претерпел изменения и Зал Героев (Hall of Heroes), куда раньше попадал Дэн после выполненного уровня. Точнее, не просто пре-



не то не выдержали борьбы с конкурентами, в результате чего торговлей нынче занимается некий странный субъект, отзывающийся на кличку Spiv. С ним теперь и надо вести беседу, если у вас появилось желание что-нибудь приобрести. Кстати, список того, что можно приобрести, конечно же, расширился, хотя и нельзя сказать, чтобы очень много. Самым значимым здесь является, безусловно, появление огнестрельного оружия, что объясняется тем, что в **Medevil 2** на дворе у нас, как известно, конец XIX века. А значит, есть реальная возможность пользоваться всякими пистолетиками, пушечками и бомбочками. Некоторое оружие из этой серии, как, например, пистолет, — это, по сути, переработанное старое (в данном случае метательный кинжал), но необходимое разнообразие увеличивается.

Кстати, поиски большего разнообразия и, как следствие, еще большей увлекательности, привели разработчиков еще к одной интересной вещи. Дело в том, что теперь на некоторых уровнях вы сможете поиграть, скажем так, модифицированными версиями Дэна. Так, например, на одном из ранних этапов Даниэлю суждено в буквальном смысле потерять голову. В результате этого наш герой, как ни странно, приобретет новые способности, в число которых входит возможность "переключаться" на управление рукой, которая, если вы помните, время от времени бежит за ним по уровню. Комбинируя действия безголового Фортескью и "Dan-hand", как называется эта рука, вы сможете решать головоломки и продвигаться дальше по уровню. Кроме того, в игре присутствует и еще более забавная "версия"

персонажа — Dan-kenstein. Как можно догадаться по ее названию, представлять она собой будет нечто весьма похожее на монстра доктора Франкенштейна. Оружия у него вроде бы не будет, но руками он машет, говорят, — будь здоров.

Не все, однако, в игре так прекрасно, как может кому-нибудь показаться. По крайней мере, пока — нельзя ведь забывать, что до выхода игры еще есть время и многое можно исправить. Так, например, сейчас некоторые нарекания вызывает управление, которое даже с Dual Shock'ом кажется недостаточно удобным. Впрочем, это отстает на второй план, когда речь заходит о камере, которая и в первой-то части была не сахар. В **Medevil 2** она наряду с хорошими и дающими полную картину происходящего ракурсами умеет выбрать и такую точку обзора, что просто злость берет, а возможность покрутить камеру с помощью шифтов или правого рычажка Dual Shock'a не очень-то помогает.

Но давайте наберемся терпения и будем надеяться, что большинство недочетов все же удастся устранить, и поклонники **Medevil** (коих в мире не так уж и мало — продажи игры в мире составили порядка восьми сотен, что весьма неплохо) смогут получить достойный сиквел и повеселиться от души. К тому же разработчики уверяют, что на этот раз у Дэна появится подружка — египетская мумия. Сами понимаете, парочка получается еще та. На это посмотреть стоит.

Александр Щербаков

терпел изменения, но был заменен на Лабораторию Профессора (Professor's Lab). Сам же профессор — один из главных союзников сэра Даниэля в его борьбе, осуществляющий его переправку на другие уровни и награждение различным оружием и прочими полезными вещами, в зависимости от того, как игрок закончил этап. Все как обычно, в общем. Правда, вот с уровнями связан еще один (какой там уже по счету?) интересный момент. Как известно, пройденный вами уровень позже снова доступен для игры, что не грех было использовать, если что для того, чтобы набрать ненабранные очки, подлечиться и так далее. Чтобы усложнить геймерам жизнь и привнести больше азарта, кэмбриджские ребята решили убрать все "восполнялки" с уже законченных этапов, лишив тем самым сэра Дэна халавы. Так что захотите проходить уровень — проходите, а если же он вам нужен только для пополнения здоровья — придется потерпеть.

Миниквестик с чашей, заполняющейся душами поверженных вами в бою противников сохранился и в **Medevil 2**, так что любители очищать уровни от присутствия абсолютно всех врагов останутся довольны — здесь это приветствуется. Правда, вот разработчики теперь говорят, что в чашу набираются не души (это, наверное, они считают слишком жестоким делом), а магическая энергия, поднявшая мертвых из их уютных, хотя и несколько сыроватых могил. Ну, энергия так энергия, нам-то что.

Практически не затронутым оказался и денежный вопрос в **Medevil 2**, что достаточно правильно. Как и раньше, путешествуя (хотя, честно говоря, от простого путешествия это все же ощутимо отличается) по уровню, вы собираете звенящие монетки в кожаных мешочках, на которые потом можно закупить себе оснащение. Хотя гаргулий, исполнявших в первом **Medevil** функции продавцов, можете не искать. За пять веков эти существа не то перевелись, не то перепились,



ОЖИДАЯ PLAYSTATION 2

Как все мы прекрасно знаем, одно из главных событий года произошло 4 марта 2000 года — на свет появилась PlayStation 2. С чем мы вас и поздравляем. Этот же номер, к сожалению, мы сдаем в печать в конце февраля, а потому более подробную информацию о том, "как, что, почему и зачем", вы, вероятно, узнаете только из следующего номера ОРМ. Кричать же сейчас во все горло о том, какое событие на носу, и посвящать этому нехилого объема материалы, зная, что когда вы будете читать эти строки, Событие-то уже произойдет, нет практически никакого смысла.

И все же хоть чуть-чуть, но сказать о PlayStation 2 нужно. Чтобы помнили, так сказать. Несмотря на то, что это, по сути, вступление к новостям. Новость же с большой буквы, повторюсь, будет более подробно обсосана позже. Но кое-что полезно узнать и сейчас.

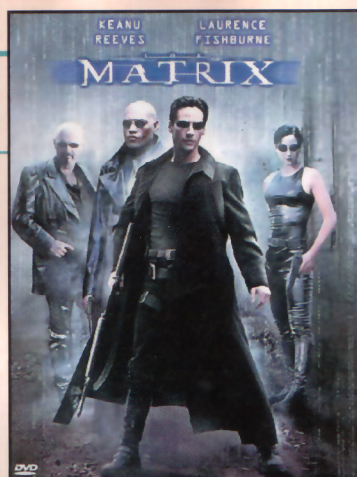
Итак, буквально за полмесяца до launch`а Sony решила наконец-то продемонстрировать свой DVD-проигрыватель. Много тут



на самом деле не скажешь: проигрыватель — он и в Африке проигрыватель, разве что очень радует то, что DVD-фильмы на PlayStation 2 смотрятся ничуть не хуже, чем на большинстве специально предназначенных для этого аппаратов. А значит, мы действительно получаем две полноценные (а на самом деле, и больше) вещи в одной. Проблему же с тем, что управлять с помощью Dual Shock 2 не очень удобно, собираются решить, выпустив дополнительный пульт дистанционного управления.

Интересно, что просто так проигрыватель работать не будет — для него требуется драйвер размером в 634 Кбайт, который будет изначально установлен на карточку памяти, входящую в комплект. Если же вы вдруг случайно сотрете его, то всегда можно будет установить новый, находящийся на входящем в комплект диске.

Впрочем, есть и новости не очень радостные: так, например, опять же незадолго до выхода приставки Sony вдруг так осторожно заметила, что, в общем, на самом деле, не все игры от первой PlayStation будут подходить ко второй, как сообщалось ранее. Но, в принципе, сами понимаете, это не так уж и страшно, а потому отбросим (на время, по крайней мере) черные мысли. Кстати, Sony настроена весьма решительно и намерена уже за первый месяц жизни PlayStation 2 продать как минимум 500 тысяч коробочек (хотя ранее называлась даже не вполне реальная цифра миллион). Но наберемся



терпения и увидим, как все будет происходить, можно сказать, своими глазами...

Как недавно официально заявила компания Sony, продажи ее игровой системы по всему миру достигли 70 миллионов аппаратов, что позволяет говорить о PlayStation не только как о самой продаваемой из современных консолей, но и как о самой продаваемой консоли за все время существования рынка интерактивных развлечений. В одних только Соединенных Штатах любители видеосигнала смели около 25 миллионов сереньких коробочек, притом что продажи PlayStation до сих пор весьма впечатляют. В общем, кто бы мог предположить, когда система находилась еще в стадии разработки, тогда в начале девяностых. Естественно, также прекрасно продаются и программные продукты, а также периферия — примерно в 10 раз лучше, чем для свежего сеговского Dreamcast. Единственная проблема теперь — старт PlayStation 2, которой придется, судя по всему, конкурировать не только с Dreamcast и новой консолью от Nintendo (а может и еще с чем), но и во многом с феноменально популярной PlayStation.

UNREAL TOURNAMENT ДЛЯ PLAYSTATION 2

СЛУХИ

Компания Epic Games после триумфа на PC своего multiplayer-ориентированного шутера Unreal Tournament объявила о том, что она в данный момент активно занята тем, что переводит один из лучших образцов FPS на PlayStation 2 и новым для нее development tools, оказавшимися, по словам ее представителей, гораздо более удобными, нежели многие говорили, а самым большим отличием при оптимизации игры является то, что возможности персональных компьютеров у всех разные, да к тому же прогресс не стоит на месте, тогда как с PlayStation 2 существует некоторая определенность, и ты всегда примерно знаешь, на что рассчитывать. А рассчитывать, зная супервозможности консоли нового поколения от Sony, можно на очень многое. Впрочем, в случае с Unreal Tournament мы вряд ли получим какие-то особенные графические улучшения, чего, на самом-то деле, практически не требуется — игра и без того чрезвычайно красива, причем настолько, что насладиться ей в полной мере может только владелец весьма навороченного компьютера.

Ни о чем более Epic Games не сообщают, что, в общем, понятно, так как особенно сообщать не о чем. Тем более о каких-то изменениях в игровом процессе. Впрочем, зная, что многие не совсем курсе, что за игра этот Unreal Tournament, добавлю, что



представляет он собой совершенно самостоятельную игру (а не своеобразный новый вариант Unreal, заявленного, кстати, на первую PlayStation), предназначенную в основном для death-match`евых сражений, что не мешает игре иметь отличный single player, представляющий собой поединки с ботами, неплохо воспроизводящие бои с живыми противниками. Звучит это все неплохо, а играется еще лучше, так что любители FPS для приставок могут заранее знать, что их встретит на PlayStation 2.

EIDOS И CARCOM СБЛИЖАЮТСЯ

Два великих сиквелоклепателя, как известно, последнее время испытывали непреодолимое влечение друг к другу, что в итоге привело еще к более близким отношениям, чем ранее. Похоже, в скором времени в Европе и Австралии издавать капкомовские игры будет уже исключительно Eidos, постепенно вытеснив со сцены давнего партнера Carcom — многострадальную Virgin Interactive Entertainment. Это в очередной раз подтверждает официальное заявление, что Resident Evil: Survivor, а также дримкастовская Code: Veronica будут распространяться издательством, прославившимся Tomb Raider'ом. Вот так вот.

Также, в довесок, добавим, что Carcom сообщила общественности, что ее четвертая часть Breath of Fire будет переведена на английский язык и появится в Штатах, а позже, вероятно, и в Европе где-то в третьем квартале 2000 года.

НОВЫЕ ИГРУШКИ ОТ CODIES

Гиперкультовое английское издательство Codemasters не так давно огласило линейку игрушек, которые оно планирует выпустить в обозримом будущем для PlayStation. Среди них стоит отметить несколько весьма любопытных экземпляров. Так, в апреле на прилавках должна появиться новая игра из серии Micro Machines, носящая название Micro Maniacs, а спустя некоторое время симулятор бокса с лицензией на имя знаменитого людоеда-тяжеловеса Майка Тайсона. Называться последняя, понятное дело, будет просто — Mike Tyson Boxing. Помимо лицензии, к ней обещают также приложить "уникальный физический движок" и высокую степень реализма. Кроме того, в начале лета должен состояться и релиз третьей части популярной гоночной серии TOCA, звать которую просят не иначе как WTC: World Racing Championship.

ОЛИМПИЙСКИЕ ИГРЫ ОТ KONAMI



Konami (а точнее, ее отделение Konami Computer Entertainment Osaka), как известно, обладающая правами на то, чтобы устраивать Олимпийские игры в виртуальном мире, разродилась заявлением, что все владельцы PlayStation 2 (пока только японские, но позже и все остальные) осенью этого года будут осчастливлены по крайней мере четырьмя продуктами, использующими лицензию Международного Олимпийского Комитета. Что конкретно это за игры, никто сообщить не удосужился, но зато всем объявили, что компания возлагает определенные надежды на эти продукты и предрекает неплохие продажи и в Японии, и за ее пределами. Боюсь, что возможность проверить правильность конамиевских слов нам еще представится.

GAMEARTS СМОТРИТ В БУДУЩЕЕ

СЕНСАЦИЯ!



Компания GameArts, известная всем в первую очередь своими играми из серии Lunar, в данный момент работает по меньшей мере над тремя продуктами для PlayStation 2, которые будут изданы в

Японии уже упоминавшейся в нашей сводке новостей Carcom. Эти три игры — это Silpheed, Gungriffon Blaze и Chen Wen's Romance of the Three Kingdoms. Первая из них является продолжением старенькой игрушки для Sega CD, вторая — третьей частью серии Gungriffon, появившейся нес-

колько лет назад на Sega Saturn, третья — очередная стратегическая игра из культового (где-то) "романса" о трех королевствах. Релизов всего этого добра следует ожидать где-то летом.

Впрочем, это все мелочи по сравнению с тем, что некоторое время назад активно поползли слухи (и совсем не безосновательные) о том, что GameArts в настоящий момент заняты, кроме всего прочего, разработкой третьей части Lunar. Опять же по слухам, правда, менее достоверным, сюжет игры не будет иметь практически никакого отношения к событиям первых двух Lunar, причем даже мир игры, скорее всего, будет совсем другим. Остается подождать, что по этому поводу скажет сама GameArts.



В этом номере ты узнаешь
ВСЕ о демо-сцене!



Трееры

Софт для создания демоков



Интервью с Code Ripper'ом

Что такое демо-сцена

Атари-Спектрум сцена

Интервью с Киберпанком

Технологии демо-мейкинга

ТОР 10 Демоков, интр



Игры и кинематограф

Ползаем по ресурсам

любимой игрушки



И как всегда, куча сайтов,
шароварных прог, юмор,
анекдоты, приколы,
заподлянки



В продаже с 11 февраля!!!

SQUARE MILLENIUM: БЕЗ ПЯТИ МИНУТ

Сколь бы популярны и известны не были разработчики и издатели тех или иных видеоигр, какими бы армиями поклонников не обладали созданные ими игровые сериалы, до статуса, уважения и почитания, которым пользуется культовое издательство Square у себя на родине, всем им невероятно далеко. Square давно уже перестало быть просто издательством. Себе оно кажется компанией, которая оказывает глобальное влияние не только на продажи собственных игр, но и на саму расстановку сил в игровой индустрии

Как Electronic Arts в Америке, так и Square в Японии — оба супергиганта играют в большую политику, причем зачастую ставя на кон в этой большой игре свое будущее благополучие. Несмотря на всю опасность подобного отношения к сегодняшней игровой индустрии, этим гигантам удалось с большим успехом выйти победителями из очередного боя форматов, оказав свою безоговорочную поддержку нынешнему лидеру индустрии приставке PlayStation. Со своим отношением к новому поколению игровых платформ оба издательства также уже определились. Второй раз подряд они высказали доверие политике компании Sony и решили (по крайней мере, пока) поддерживать лишь PlayStation2 в качестве основного формата своих игровых проектов. Именно для демонстрации этой поддержки, ну и разумеется, с целью познакомить игроков со своими новыми проектами, Square и провела в конце февраля гигантскую пресс-конференцию и выставку под названием Square Millenium.

Если среди всех японских городов провести открытый конкурс на звание столицы видеоигр, то бесспорно, шансы древней Иокогамы победить в таком состязании будут достаточно велики. Ведь именно здесь многие игровые компании проводят свои открытые рекламные мероприятия, представляя на суд игроков свои самые новые, самые революционные проекты. Так, всего чуть больше года назад здесь впервые была представлена фанатам суперигры Shenmue на Dreamcast, а теперь именно с этим местом будут связывать многих игроков воспоминания о первых впечатлениях от сразу трех новых игр серии Final



Fantasy. Итак, 29 января, в огромном концертном зале на десять тысяч мест (больше похожем на небольшой стадион), Square анонсировала... но не будем забегать вперед, расскажем обо всем по порядку.

Play Online. Как известно, PlayStation2 поступит в продажу, по крайней мере в Японии, без модема. В отличие от Dreamcast, чья онлайн-игровая служба работает, хоть и не без проблем с первого дня выхода приставки, PlayStation2 начнет поддерживать онлайн-новые функции лишь спустя некоторое время, когда Sony сможет самостоятельно построить свою гигантскую игровую службу. Тем временем сама Square намерена создать свою собственную службу, не уступающую по масштабам основной сети Sony. Называться она будет PlayOnline, и начнет работу в конце 2000-начале 2001 года. Помимо теперь выглядящих уже достаточно стандартными онлайн-игровых возможностей практически всех новых



Примерно в таком стиле, по замыслу Square, должны будут выглядеть Final Fantasy IX [1], X [2] и XI [3]. Первая из них будет тяготеть к фэнтези, а вторая и третья к научной фантастике.



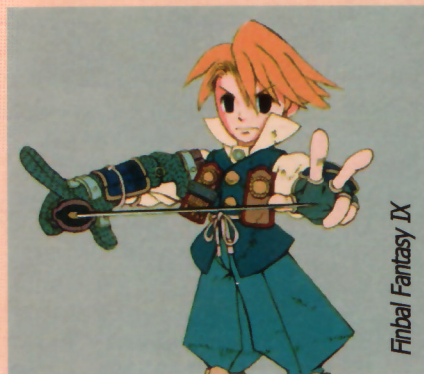
НОВОЕ ПОКОЛЕНИЕ

Square'вских игр, игроки также смогут получить доступ к описаниям секретов и прохождению игр, скачивать всевозможные дополнения типа новых трасс для гонок, монстров для ролевушек или новых персонажей для спортивных игр, участвовать в чатах и переписываться на форумах, и даже просматривать на экране комиксы, слушать музыку и совершать покупки. Разумеется, большинство из этих функций будут небесплатными, и европейским игрокам во многом даже недоступными. Однако поскольку PlayStation2 обязательно официально будет выпущена и в России, можно надеяться, что в той или иной форме онлайн-сервисы Sony будут поддерживать и отечественных игроков.

Final Fantasy IX Именно анонсом этого проекта Square, собственно и завлекла на свое шоу многочисленных фанатов самого популярного ролевого сериала. Долгое время о FF9 ходили самые невероятные слухи, а все прогрессивное игровое сообщество активно обсуждало, на какую платформу выйдет очередная серия нетленного шедевра. Было доподлинно известно лишь одно — разработка Final Fantasy 9 уже подходит к своему завершению, и Square планирует выпустить игру весной. Однако перенос сроков выхода другого японского суперхита Dragon Quest VII на эту же весну заставил издательство изменить свои планы. Теперь FF9 ожидается к выходу летом в Японии и в октябре в Америке и Европе. На оригинальной PlayStation, разумеется. Сама игра разительно отличается от своих предшественников на PS. Дизайн персонажей и общее руководство проектом FF9 (который находится в разработке уже по меньшей мере два года) передано дизайнеру знаменитых третьей, четвертой, пятой и шестой серий игры Yoshitako Omano. Герои вновь перестали быть похожи на людей, главный персонаж — вообще похож на очаровательного чертика с хвостом, а один из его друзей — натуральный гном со светящимися глазами, прячущимися в тени гигантской темной накидки. Вновь, как в FFV миром правят крылатые ящеры, а по небу вместе с ними снуют туда-сюда летающие корабли,

точно как в FFVI. Мир совершенно не похож на фантастическую технологичную сказку из FFVII и FFVIII. Это вновь старая-добрая фэнтези. «Возвращение к истокам», — именно так мгновенно назвали многие журналисты эту игру. Действительно, очарование мира Final Fantasy IX не поддается описанию. Что же касается собственно игрового процесса, то здесь все остается более-менее обыденно. За исключением лишь того факта, что в битвах разрешено участвовать сразу четырем персонажам. Также ходят слухи о возрождении так называемой "job system", применявшейся в FFV и Final Fantasy Tactics. С графической точки зрения новшества можно пересчитать по пальцам, причем одной руки для этого будет вполне достаточно. Чуть более аккуратное текстурирование, больше анимации на пререндеренных задних планах, чуть лучше проработка персонажей. И все же, FFIX, безусловно, можно считать центральной игрой PS в этом году. Самым интересным и многообещающим проектом.

Final Fantasy X и XI Главной неожиданностью Square Millenium стал анонс этих двух новых игр на PlayStation2. Несмотря на то, что разработка обеих началась буквально за несколько месяцев (а может и недель) до их официального пред-



Final Fantasy IX



Final Fantasy IX



Читайте в пятом НОМЕРЕ СТРАНЫ ИГР

The Sims:

Настоящая игра о реальной жизни. Первый в Европе эксклюзивный обзор нового суперхита от Maxis!

WarCraft III:

Мы досконально изучаем все последние сведения о грядущем шедевре Blizzard и делимся своими впечатлениями от последних сенсационных новостей.

Final Fantasy VIII —

теперь и на PC мы сможем проследить за самым мелодраматичным сюжетом всех современных компьютерных игр. В добавление к этому — прохождение игры.

А ТАКЖЕ:

Resident Evil: Code Veronica
Crazy Taxi
Vagrant Story
South Park Rally

ПРОХОЖДЕНИЯ:

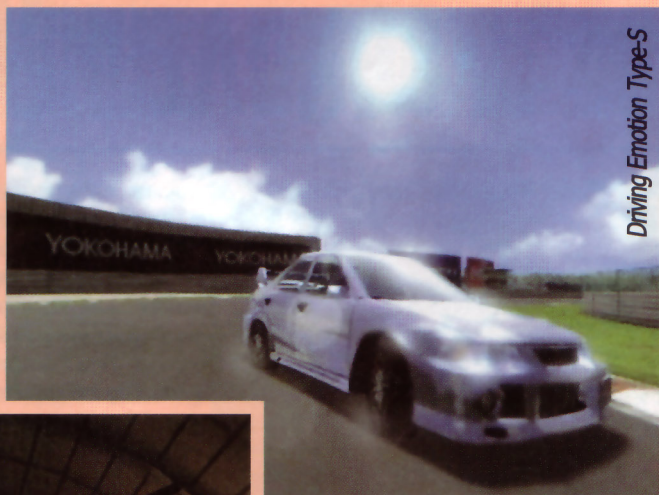
Final Fantasy VIII
The Sims

И многое другое!

62-й номер "Страны Игр" в продаже с 29 февраля!



Driving Emotion Type-S



Driving Emotion Type-S



The Bouncer

ставления, Square все-таки не удержалась от того, чтобы не продемонстрировать, нет, даже не сами игры (для этого все еще слишком рано), а свои идеи по поводу этих игр. Final Fantasy X создается под руководством дизайнера FF7 и FF8, поэтому в этой игре мы вновь увидим реалистичных персонажей, разгуливающих по высокотехнологичным городам, полям и лесам.

FFX будет первой полностью трехмерной игрой сериала, использующей все возможности и преимущества новой платформы Sony. К сожалению, пока никаких деталей касательно сюжета, героев или хотя бы особенностей игрового процесса, Square раскрывать не пожелала. Все, что было показано публике — это небольшой демо-ролик, в котором главный герой, весьма похожий на Squall'a из FF8, бегал по достаточно пустынной территории и гулял по небольшому футуристическому замку. Несмотря на то, что игра по-прежнему будет рассчитана лишь на одного единственного игрока, тем не менее в FFX будет встроен и онлайн-новый компонент. По всей видимости, он выразится в возможности общаться с другими игроками, возможно, участвовать вместе с ними в различных мини-играх и конкурсах. Также игрокам будет доступно и детальное прохождение игры с описанием всех секретов, и онлайн-документация по игре. По слухам, Square даже планирует выпустить в свет особое издание FFX, в комплекте с модемом. Единственной плохой новостью в этом анонсе стало известие о том, что раньше весны 2001 года Final Fantasy X свет не увидит.



The Bouncer

Что касается Final Fantasy XI, то о ней известно еще меньше. Из обрывочных сведений со Square Millenium мы выяснили, что игра по сути своей будет являться трехмерным клоном Ultima Online, и будет предназначена только для игры в Play Online. Помимо

этого разработчики показали несколько незамысловатых скетчей и обещали выпустить игру в 2001 году, чуть ли не сразу после Final Fantasy X. Особенной содержательностью анонсы новых FF на PS2 не отличались. Скорее их можно было воспринять как заявление о намерениях, а не как полноценную демонстрацию будущих проектов. Тем не менее для настоящих фанатов сериала и этого было вполне достаточно, чтобы начать откладывать деньги на дорогостоящую PlayStation2.

Driving Emotion Type-S Пока масштабные проекты Final Fantasy только готовятся к дебюту на PS2, Square решила поддержать систему несколькими менее крупными и серьезными, но все же весьма интересными проектами. Одним из них стал гоночный симулятор Driving Emotion Type-S, разработанный студией Escape, и демонстрировавшийся ранее как одна из технологических демо-версий PS2 на презентациях

в марте и сентябре 1999. Type-S — это весьма милый и очень яркий клон Gran Turismo, с лицензированными моделями автомобилей, огромным набором самых невероятных трасс от реальных Сузуки или Монцы до странных дорог по деревьям, пустыням, полновесным автострадам и лесным массивам. В общем, полный набор. Игра невероятно красива, модели машин детализированы не хуже, чем в Ridge Racer V, трассы на редкость красивы, а эффектов освещения и ярких красок в игре гораздо больше, чем в том же Gran Turismo 2000. Единственная проблема игры заключается в весьма неудобном и не слишком реалистичном управлении, которое, по свидетельству очевидцев, начинает буквально бесить с первых же минут игры. Type-S выйдет спустя две недели после запуска PlayStation2 в Японии и обязательно будет launch title'ом для приставки в Америке и Европе.

Square Millenium, как и положено подобному фанатскому мероприятию, ни в коей мере не разочаровал никого из поклонников работ этого издательства. И хотя реально игр было показано достаточно мало, причем из всех них в игровом виде были представлены лишь Type-S и весьма реалистичный и красивый симулятор бейсбола, мы все же глубоко удовлетворены планами и задумками компании относительно PlayStation2. Жаль, конечно, что ничего нового не удалось узнать о многообещающем проекте The Bouncer, который вновь был показан лишь в форме видеороликов, жаль, что еще одна спортивная игра от Square, на этот раз популярный рестлинг, не произвела на нас абсолютно никакого впечатления, но все же по крайней мере события **Square Millenium** ясно показали нам, что уж максимум к 2001 году на PS2 наконец-то появятся вполне достойные и интересные игры.

СУПЕР ДЖОЙСТИК



DUAL
SHOCK



SYPHON FILTER 2

ЖАНР action ИЗДАТЕЛЬ/РАЗРАБОТЧИК SCEE/989
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ 1-2 ДАТА ВЫХОДА апрель-май 2000

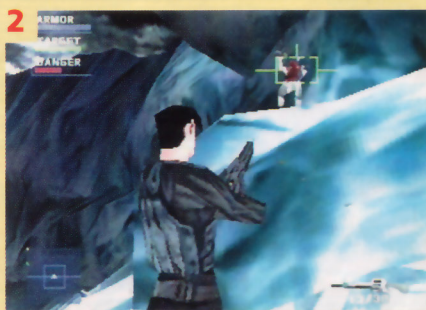
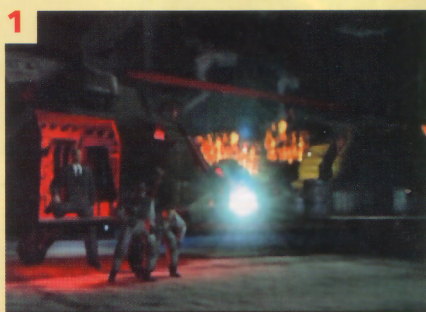
Сифонный Фильтр — сюрприз от 989 Studios — покори мир и, несмотря на отсутствие предварительной раскрутки и совершенно неожиданное появление на прилавках магазинов, продался миллионным тиражом и получил-таки положенную известность и признание многочисленных фанатов игр типа Metal Gear Solid — эдакий хит в овечьей шкуре. Ни для кого, таким образом, не секрет, что Фильтрация Сифоном продолжается в новой захватывающей игре на тему вечной борьбы со злом — Syphon Filter 2 (это было, надеюсь, последнее английское написание чего-либо в статье).

Главный герой — Гейб, агент правительства, был вынужден в силу обстоятельств бороться с международными террористами, похитившими смертельный вирус, название которого совпадает, как это ни странно, с названием игры — Сифонный Фильтр. Игроку предстояло выполнять различные миссии во всевозможных уголках мира, используя шпионские навыки и массу разнообразного оружия, уничтожить зло, восстановить добро и справедливость и т.д. Как бы там ни было, задание было выполнено, и Гейб получил шанс поучаствовать во второй захватывающей части охоты за смертельным вирусом. Сюжет в общих чертах таков: Гейб с честью замочил в сортире всех террористов, спустил их и, подхватив подмышку канистру с заразой, решил отправиться отдыхать к грудастым красоткам на какой-нибудь симпатичный тропический островок. Не знал, однако, Гейб, что зло неуничтожимо, поэтому героя безжалостно предают, друзья убивают, вирус крадут, а верного партнера Лиану похищают! Более того, по непроверенным данным, этот самый партнер где-то, не иначе как в Таиланде, заразился Сифонным Фильтром и вот-вот умрет.

Ужасная судьба ожидает злодеев, ибо Гейб не намерен мириться с таким поворотом событий и собирается всех стереть в порошок. Чтобы дорогой игрок совсем не потерял голову от всех убийств, ему также удастся немножко побыть в шкуре зараженной Лианы, которая в силу своей болезни не может мочить всех налево, а тем более направо. Кстати сказать, все эти смертоубийства будут происходить на 20 огромных уровнях, которые теперь занимают целых 2 компакт-диска. Уровни, как и прежде, разбиты на миссии, в которых главный герой сможет уничтожить не

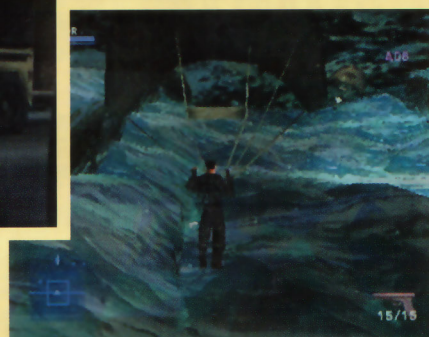
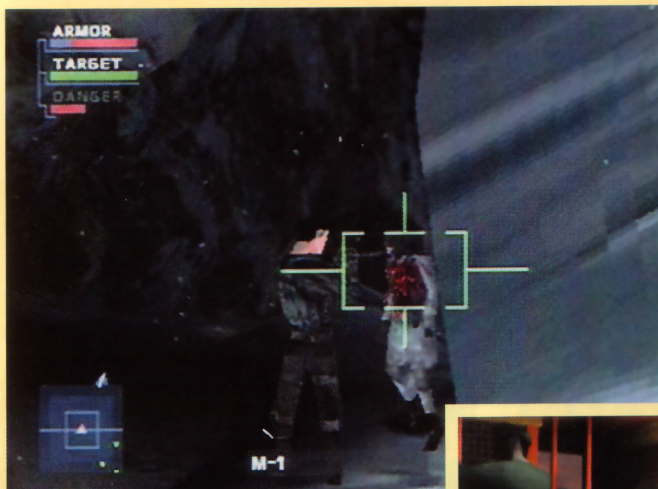


одну кучу врагов, злодеев, агентов, солдат, а также всякой техники и сооружений. В самом общем смысле, все должны пожалеть, что связались с Гейбом и за ним стоящими, т.е. вами. Пульверизация противника — дело благородное и очень удовлетворительное, однако пока главный герой трудился на благо американского правительства, злодейские приспешники ходили в школу заочного обучения скриптового поведения. А вот что это значит для нашего героя: Гейб врывается в комнату, наивно полагая, что туповатый враг будет просто стоять и курить, ожидая неминуемой смерти, однако его ждет разочарование: враги наконец-то обрели видимость интеллекта, т.е. изображают подобие мозговой деятельности, правдоподобно реагируя на поведение Гейба. Если кто из вас, дорогие читатели, играл в Халф-Лайф, сразу поймет, какое же яростное сопротивление ожидает героя. Суммируя вышесказанное, можно сказать, что уровень сложности значительно повысился, а значит, играть станет интереснее. Компенсировать поумнение противника должны два момента. На каждом уровне будут определенные моменты, когда Гейб сможет сохранить текущее состояние дел, передохнуть, попить чайку, позвонить любимой и вообще сбросить груз ответственности на верную карточку памяти. Наконец-то можно будет пойти лечь спать, не закончив миссию без кошмарных слов о том, что все надо будет начинать сначала завтра.



[1-2] Главный герой первой игры, как ему и положено, появится и в ее продолжении, чтобы вновь бороться с терроризмом.



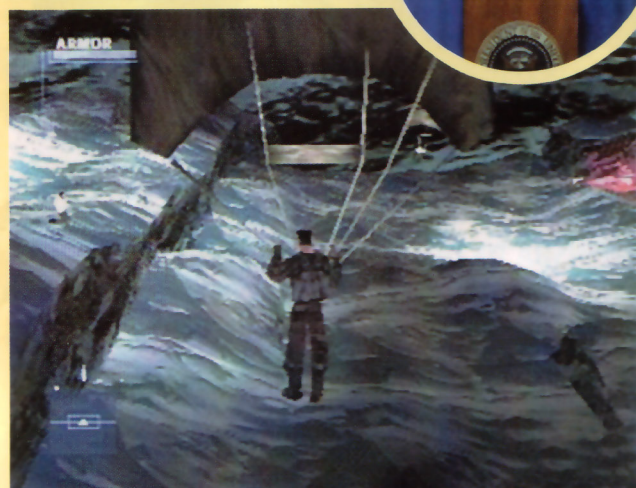
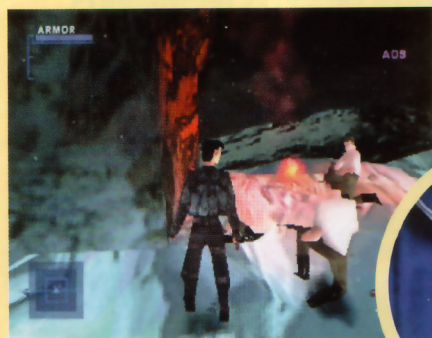


Гейб имеет в своем распоряжении огромное количество вооружения, а также прочие обычные и привычные штучки. Но разработчики решили внести что-нибудь новое в шпионский жанр: Гейб может переодеться и, оставаясь, таким образом, неприметным, пробраться на какой-нибудь особо охраняемый объект. Другой полезный момент придется, безусловно, по душе многочисленным поклонникам фильмов Джона Ву. Гейб может поймать врага на мушку и поливать горемыку ураганным огнем из верного автомата, описывая круги, прыгая и отплясывая джигу одновременно. Это нововведение придает действию необходимый аромат бешеного динамизма и азарта. Круто, жаль нет замедленных повторов, некоторые поединки захватывают дух. Разработчики же предложили кое-что взамен: поединок один на один со своим

бывшим лучшим другом, экран делится при этом пополам и начинается резня на 15 различных аренах, предназначенных специально для этих целей. И это здорово! Хотя, если честно, то наблюдать заднюю часть выбранного персонажа во время игры вдвоем обычно оказывается не очень хорошей идеей и, соответственно, страдает весь режим. Будем надеяться, что у разработчиков все получится. Графичес-

Зато звуковое оформление находится на достойном уровне: выстрелы, взрывы и прочие проявления действия звучат именно так, как вы себе это представляете. Не обошлось, понятное дело, и без некоторого количества оцифрованной речи и кри-

Первая часть Сифонного Фильтра произвела эффект разорвавшейся бомбы, когда совершенно неожиданно появилась в продаже. На этот раз вы готовы — наш журнал все рассказал и показал заранее, однако это не уменьшает значимости события.



кая сторона Сифонного Фильтра не являлась сильной стороной в первой части, она (пока) не особенно впечатляет и теперь, все-таки, как ни крути, видели и покрасивее игры, особенно учитывая тот факт, что это проект далеко не первого поколения. Такого раздражения пиксели раздражают, если не сказать хуже. Складывается впечатление, что разработчики вообще ничего не делали с графическим движком, а это, дорогие читатели, просто непристительно в 2000 году. Стыдно.

ков, но это, в общем-то, в порядке вещей. Да и вообще, все уже давно привыкли, что игры на их любимой приставке звучат не хуже любого фильма. И это хорошо, так как способно иногда сгладить неприятные графические недочеты. Ждать? Однозначно можно сказать: ДА! Первая часть Сифонного Фильтра произвела эффект разорвавшейся бомбы, когда совершенно неожиданно появилась в продаже. На этот раз вы готовы — наш журнал все рассказал и показал заранее, что никоим образом не уменьшает значимости этого события. Более того, по непроверенным данным, в разработке находится Сифонный Фильтр для новой суперприставки от Сони (вы знаете, о чем я говорю), а значит, серия прочно утвердилась на PlayStation, и наслаждаться ей смогут только обладатели Сони — счастливицы. Ждите в марте, Фильтр — настоящий хит.

PlayStation



Несмотря на то, что рубрика "хит-парад" с этого номера нашего журнала переехала на новое место, реальных изменений в ее содержании за прошедший месяц замечено не было. Особенно это касается хит-парада ваших любимых игр, в котором вот уже какой месяц подряд лидирует великолепный, но все-таки довольно старый Metal Gear Solid. В Америке и Англии за последнее время ситуация с продажами игр также практически не изменилась, что, на самом деле, не удивительно. Все дело в том, что в начале года издательства не любят выпускать в свет действительно хитовые проекты, боясь того, что их игры после Нового Года просто никто не заметит. В Японии же ситуация практически не изменилась совсем по другой причине. Там вскоре ожидается выход в свет PlayStation 2, на производство игр для которой у многих издательств сегодня тратятся все основные силы. Однако уже этой весной ситуация в корне изменится. В Америке и Европе и даже Японии снова начнут выходить хиты, которые определенно потеснят со своих позиций нынешних лидеров различных хит-парадов.

ЧИТАТЕЛЬСКИЙ ХИТ-ПАРАД

1. METAL GEAR SOLID/KONAMI



2. RESIDENT EVIL 3 NEMESIS/CAPCOM

3. DRIVER/GT INTERACTIVE

4. DINO CRISIS/CAPCOM

5. RESIDENT EVIL 2/CAPCOM

6. FINAL FANTASY VIII/SQUARE

7. QUAKE 2/ACTIVISION

8. SYPHON FILTER/SONY

9. SILENT HILL/KONAMI

10. NFS: ROAD CHALLENGE/ELECTRONIC ARTS

САМЫЕ ПРОДАВАЕМЫЕ ИГРЫ АМЕРИКИ

1. GRAN TURISMO 2/SONY



2. SPYRO THE DRAGON/SONY

3. GRAN TURISMO/SONY

4. TONY HAWKS PRO SKATER/ACTIVISION

5. DUKES OF HAZZARD/SOUTHPEAK

6. CRASH BANDICOOT 3 WARPED/SONY

7. NBA LIVE 2000/ELECTRONIC ARTS

8. MEDAL OF HONOR/ELECTRONIC ARTS

9. TOMORROW NEVER DIES/ELECTRONIC ARTS

10. NAMCO MUSEUM VOL 3/NAMCO

САМЫЕ ПРОДАВАЕМЫЕ ИГРЫ АНГЛИИ

1. GRAN TURISMO 2/SONY



2. TOY STORY 2/ACTIVISION

3. FIFA 2000/EA

4. MEDAL OF HONOUR/EA

5. SOUTH PARK RALLY/ACCLAIM

6. TOMB RAIDER 4 - THE LAST REVELATION/EIDOS

7. JAMES BOND: TOMORROW NEVER DIES/EA

8. GRAN TURISMO/SONY

9. RESIDENT EVIL 2/VIRGIN

10. COLIN MCRAE RALLY/CODEMASTERS

САМЫЕ ПРОДАВАЕМЫЕ ИГРЫ ЯПОНИИ

1. BIO HAZARD GUN SURVIVOR CAPCOM



2. DOKO DEMO ISSHO APPEND DISC SONY

3. POPOLOCROIS 2 SONY

4. CARDCAPTORS AKURA CARD MAGIC CARDCAPTOR

5. DENSHA DE GO! NAGOYA EDITION TAITO

6. VALKYRIE PROFILE ENIX

7. GRAN TURISMO 2 SONY

8. DANCE DANCE REVOLUTION 2ND KONAMI

9. CRASH TEAM RACING SONY

10. POWERFUL PRO BASEBALL '99 KONAMI



CKOPO

18	VAGRANT STORY	18
20	RESIDENT EVIL GUN SURVIVOR	20
21	RADIKAL BIKERS	21
22	PERSONA 2 INNOCENT SIN	22
24	TENCHU 2	24
26	DIE HARD TRILOGY 2	26

22



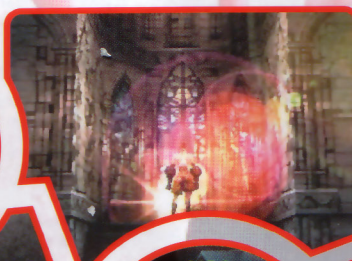
20



26



18



21



26

24



PlayStation

VAGRANT STORY

ЖАНР Action/RPG ИЗДАТЕЛЬ/РАЗРАБОТЧИК Square
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ 1 ДАТА ВЫХОДА лето 2000

Платформа PlayStation вступила в новый эпизод своей истории, который легче всего передать словосочетанием «бабье лето». В то время, как значительные усилия многих команд разработчиков уже перенесены на проекты для будущей PlayStation2, что весьма ярко продемонстрировали последние анонсы, многие по-настоящему интересные игры продолжают выходить на оригинальную PS, блистая красками и оригинальными игровыми идеями. Ни одно из крупных издательств еще не закрыло свою линейку проектов на PlayStation, и в ближайшие два года мы станем свидетелями мирного сосуществования сверхпередовой PS2 вместе с традиционной, дешевой, доступной и по-прежнему привлекательной PlayStation. Привлекательной во многом благодаря таким проектам, как Vagrant Story.

Со своим новым детищем известный японский продюсер Yasumi Matsuno, похоже, решил основательно позабавиться. И, судя по всему, у создателя Ogre Battle и Final Fantasy Tactics голова уже давным-давно работает в направлении, кардинально противоположном неспешным пошаговым битвам, ведомым эпическими сюжетами. От прошлых его проектов в Vagrant Story осталась лишь средневековая фэнтезийная атмосфера. Узнать о существовании проекта нам удалось благодаря фирменной уловке компании продвигать свои новые, но не слишком привлекательные игры за счет будущих хитовых проектов. Так, к очередному летнему полухиту под названием Legend of Mana, был приложен его для пущей продаваемости дополнительный диск, на который были помещены небольшие демки давно ожидавшегося продолжения Chrono Trigger, еще одного сиквела Front Mission 3, а также двух других уже совершенно новых Square'вских игр — Dew Prism и Vagrant Story. И кто бы мог подумать, что именно последняя из них игр вызвала у нас не то что бы одобрение или заинтересованность, а прямо-таки бурный восторг. Сегодня мы уже можем точно сказать, что из всех этих проектов ни один в результате не оправдал на прилавках японских магазинов всех возлагавшихся на него надежд. Даже Chrono Cross не смог продаться и миллионным тиражом. Судьба же остальных игр еще печальнее, — ни журналисты, ни покупатели не восприняли их всерьез. Всех, кроме Vagrant Story...

Авторы Final Fantasy Tactics решили сделать игру, которая одновременно будет заимствовать некоторые элементы у весьма широкого спектра современных хитов, таких как Metal



Gear Solid или Parasite Eve, но в то же время будет разительно от них ото всех отличаться. В этом непростом деле на помощь дизайнерам пришла Правильная История. Вместо того чтобы разместить свой "Tactical Espionage Action" в туманном будущем или пугающей современности, Square'вские гении решили забросить нас ни много ни мало, в средние века. Ну а уютиться в каменных джунглях древних замков и разбираться вместо стражников с драконами и колдунами — это, согласитесь, представляется приключением несколько отличным от походов бравого солдата Шейка. Дальше — больше. Оказывается, игра не имеет с MGS практически ничего общего, за исключением стелс-элемента. А если и стоит ее с чем-то сравнивать, так это с незабвенной RPG под названием Parasite Eve собственного Square'вского сочинения. Из которой мудрые дизайнеры решили позаимствовать весьма неординарную боевую систему. Называется она Active Time Battle и заключается в том, что после выполнения своего хода герою предоставляется возможность не просто стоять на месте в ожидании атаки противника, но и передвигаться по ограниченному клочку земли неподалеку от врага. В самой Parasite Eve эта система работала не слишком эффективно благодаря плоскому заднему плану и «реалистичной» двухметровой фигуре красоти-Евы. В Vagrant Story же полностью полигонный игровой мир вполне может послужить подобной боевой системе на пользу — он позволит избежать трудностей с замкнутым пространством и безумными углами камеры. Однако есть одно существенное отличие — в Vagrant Story поле боя не ограничено всевозможными невидимыми стенками. Вы вольны совершенно свободно



[1-2] Такого дизайна, такой графики и такого внимания к мельчайшим деталям на PlayStation мы не видели уже давно.



передвигаться по уровню в процессе битвы, и даже можете довольно-таки легко избежать столкновения. Сократив же расстояние до противника, герой может нанести удар, выбрав при этом ту часть тела врага, по которой с огромной скоростью скользнет острие меча, копья или кинжала. Практически полное отсутствие боевой магии (которой предпочитают больше пользоваться всяческие драконы и прочая нечисть) подчеркивает родство игры с *Parasite Eve*. Но на этом «паразитические» элементы в *Vagrant Story* заканчиваются, и наступает время заимствований из такого неординарного произведения, как *Tobal*. Оттуда Matsuno и Co взяли систему распределения повреждений во время боя. Герой и все его враги, соответственно, имеют не просто набор характеристик, относящихся к персонажу в целом, но подобные характеристики присваиваются отдельно их конечностям. Соответственно, раненый в ногу герой не сможет активно двигаться, а истекающий кровью товарищ, которому заехали мечом в плечо, навряд ли сможет взять в пораженную руку какое-либо оружие. Все это привносит весьма серьезную долю реалистичности в такой, в общем-то, условный жанр, как RPG. Уже за одно это новаторство команда разработчиков заслуживает серьезной похвалы, однако это еще не все.

Основные прелести и сюрпризы *Vagrant*

Будучи игрой, которую нужно проходить за один присест, чтобы в полной мере ощутить глубину сюжета и полностью погрузиться в игровой мир, Vagrant Story вполне может оказаться тем, чего мы никак не ждем — следующим Metal Gear'ом.

Story кроются в графическом дизайне игры. Трехмерные готические интерьеры смоделированы настолько качественно, что порой даже кажется, что вокруг не изъеденные углы полигонов, а реальные сложенные из полуразрушенных кирпичей стены, башенки и бойницы. И даже ограниченные графические возможности PlayStation не мешают получать удовольствие от созерцания внутренней красоты и грамотности построения картин. А вполне типичный для платформы блюр создает очень атмосферный эффект размытости кадра при движении камеры. На редкость качественно сделано освещение. Те редкие лучики естественного света, которые проникают сквозь толщу стен в затемненный мир *Vagrant Story*, да мягкий теплый отсвет свечей и факелов создают совершенно неповторимую атмосферу. А уж за идею освещения кромки силуэта героя в важные исторические моменты просто можно Оскары раздавать.

Весьма оригинально смотрятся и персонажи. У главного мерзавца, например, на кончики пальцев нацеплены металлические



пруты, что делает этого обаятельного злодея весьма похожим на безымянного врага всех детей Фрэдди Крюгера. Впрочем, здесь скорее имеет место не слепое копирование, а желание главного дизайнера как следует постепаться над подростковым американским кинематографом. Примерно так же комично выглядит сцена схватки главных героев, в результате которой сквозь гигантский витраж купола в центр зала проваливается внушительных размеров дракон. Также, кстати, выглядящий чем-то средним между японским анимешным дракончиком и типично американским фэнтезийным ящером, будто вырвавшимся с потрепанных страниц тома с правилами AD&D. При этом у нас имеются веские основания полагать, что и остаток игры будет столь же наполнен



парадоксальными «миксами» культур. Сама концепция такая — взять типично европейскую монархическую историю про всякие проклятия, тайные общества и мистических чудовищ, снабдить ее японским дизайном персонажей и попробовать внедрить странную разновидность игрового процесса, который может напоминать и Action в стиле чуть ли ни *Syphon Filter* или *Golden Eye*, и классическую японскую RPG одновременно.

В первые же дни после анонса *Vagrant Story* разработчики игры заявили, что по длине и масштабы этот проект совершенно не намеревается конкурировать с *Final Fantasy*, и вся игра будет проходить за пять-шесть часов, то есть фактически, рассчитана на один, максимум два дня напряженного игрового процесса. Сколь бы эпической и интригующей не была сюжетная линия, все равно все ее перипетии будут раскрыты в сравнительно небольшой промежуток времени. Однако с тех пор кое-что изменилось. В свете не слишком удачных стартов предшествую-



щих игр, Square, по всей видимости, изменила свое отношение к этому проекту и заставила разработчиков придать игре более масштабный вид. Так, например, в *Vagrant Story* были вставлены фирменные CG-ролики, причем отменного качества, плюс к этому стало известно о появлении в игре некоторых новых режимов. Не исключено, что и продолжительность игры была также изменена.

Будучи игрой, которую нужно проходить за один присест, чтобы в полной мере ощутить глубину сюжета и полностью погрузиться в игровой мир, *Vagrant Story* вполне может оказаться тем, чего мы никак не ждем — следующим Metal Gear'ом. Так скоро и так просто. Первое впечатление, впрочем, частенько бывает обманчивым. Но под занавес долгой и плодотворной жизни на PlayStation Square, а вернее эта сумасшедшая команда бывших сотрудников великого и ужасного (то есть маленького и талантливого) Quest, наверняка преподнесет нам самый Важный сюрприз... Японская игровая пресса приняла игру «на ура!», а авторитетный журнал Famitsu Weekly даже выставил ей высший бал 40 из 40 возможных, сделав таким образом *Vagrant Story* самой высоко оцененной игрой на PlayStation за всю историю, приравняв таким образом этот проект к таким шедеврам, как *Legend of Zelda: Ocarina of Time* на N64 или *Soul Calibur* на Dreamcast. *Vagrant Story*, безусловно, является одной из лучших Square'вских игр за всю историю существования этого издательства, и несмотря на отсутствие у этого проекта суперхитового статуса, он наверняка заслуживает того, чтобы занять свое место в библиотеке всех настоящих фанатов видеоигр.

PlayStation



RESIDENT EVIL: GUN SURVIVOR

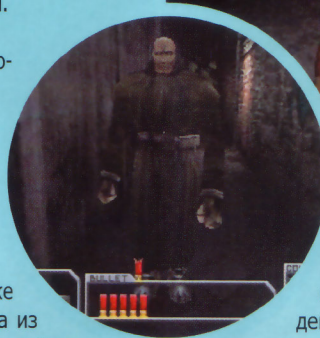
ЖАНР shooter/adventure ИЗДАТЕЛЬ/РАЗРАБОТЧИК Eidos/ Capcom
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ 1 ДАТА ВЫХОДА 2000 год

Resident Evil: Gun Survivor — весьма необычная игрушка. Если вы внимательно читаете новости, то вы, должно быть, помните, что это Capcom'овское ответвление сверхпопулярного сериала представляет некую смесь классического ужастика этой компании и стрелялку с пистолетом с элементами шутера от первого лица. Судя по всему, такой эксперимент по смешению различных игровых направлений обречен на неудачу.

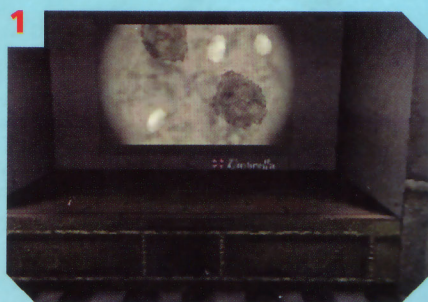
Основания для такого прискорбного заключения имеются самые веские: игра уже появилась в Японии (естественно, там она называется *Biohazard: Gun Survivor*), ощутило напугав как геймеров, так и игровых журналистов. Напугала игра, правда, совсем не в хорошем смысле этого слова, не так, как это должен делать хороший интерактивный ужастик. Скорее, напугала она своей реализацией, оказавшейся весьма далекой от того, что мы все ожидали.

Многие из вас, вероятно, знакомы с сеговской гениальной стрелялкой *House of the Dead*, если не по "общению" в залах игровых автоматов или на приставках, то хотя бы заочно. С самого начала было очевидно, что Capcom во многом хочет сделать примерно то же самое, то есть заставить игрока из пистолета отстреливать знакомых "резидентовских" монстров, при этом подарив эту радость всем обладателям PlayStation. Подумав немного, разработчики решили, как известно, добавить в проект крупицу оригинальности, которая вылилась в некоторую, как уже упоминалось, экспериментальность проекта и, похоже, погубила его.

Основной отличительной чертой **Resident Evil/Biohazard: Gun Survivor** стала возможность крутить головой в разные стороны, не отвлекаясь от стрельбы по "мишеням", и перемещаться по уровню, вместо того, чтобы, как в стандартной стрелялке, перемещаться, что называется, "на рельсах". На привычный **Resident Evil** похоже только эпизодически, что, впрочем, все равно привлекло бы внимание к игре толп фэнов игры. Да и не только их, но и всех, кому такая комбинация жанров покажется интересной. На это Capcom, само собой, тоже делала (и делает) ставку. Понятно, что для реализации всего этого так, чтобы играть было интересно, нужно время и достаточно большие усилия, но тут, кажется, подвела японскую компанию ее жадность, которой она так славится. Прошу обратить внимание, что это не попытка полить данного разработчика грязью, как вероятно подумают некоторые, а констатация факта. Как показывает статистика, продажи того же **Resident Evil 3 Nemesis**, даже при всей его похожести на своих предшественников, очень и очень впечатляют — одна из самых продаваемых игр года, что ни говори. Понятно, что железо надо ковать не



отходя от кассы и на волне популярности настрелять еще энное количество "резидентовских" тайтлов. Впрочем, строгим многочисленных сиквелов, приквелов и апдейтов Capcom всегда славились. Быстренько вылепливается игрушка, а воодушевленные любители видеоигр, не успев оправиться от третьей части **Resident Evil**, летят за новоявленной side story самого популярного на свете видеоужастика. Как итог — **Biohazard: Gun Survivor** выходит в достаточной мере недоработанной, да так, что даже можно поднимать вопрос о целесообразности выпуска такого продукта на Западе. Хотя, зная Capcom, очень велика вероятность, что эти товарищи, крепко подружившиеся с другим сиквелоделом — Eidos — все-таки выпустят англоязычную версию чуда. Чуда, в котором достаточно посредственная графика сочетается с непродуманным игровым процессом и кошмарным управлением. Причем неудобства наблюдаются как при игре с помощью сониковских геймпадов, так и при использовании световых пистолетов. С последними, по слухам, еще и возникают проблемы с калибровкой, причем весьма серьезные, что вкупе с неудобным перемещением и стрельбой, ведущей преимущественно в одну точку (это в стрелялке-то!), способно доставить еще то "удовольствие". Есть только некоторая надежда, что Capcom для американского и европейского релизов хоть чуть-чуть доработают продукт, который при желании мог бы получиться, пожалуй, весьма и весьма приятным для всех без исключения.



[1-3] Вот этот ужас и кошмар, в прямом и переносном смысле слова, вы и увидите в новой игре из серии **Resident Evil**.

PlayStation



RADIKAL BIKERS

ЖАНР гонки ИЗДАТЕЛЬ/РАЗРАБОТЧИК Midway/ Gaelco/Atari
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ 1-2 ДАТА ВЫХОДА весна 2000 года

Несмотря на название, ничего радикального от продукта с названием **Radikal Bikers** ждать все же не приходится. Хотя игра при грамотном переводе с игровых автоматов (на которых она достаточно продолжительное время ранее куковала), вероятно, может изрядно повеселить геймеров, благо из толпы разнообразных PlayStation'овских гонок она все же выделяется.

Если вы представляете себе, что "радикальные байкеры" — это такие серьезные бородатые мужики, которые по ночам любят покататься с ветерком по спящему городу, то вы заблуждаетесь. А потому никаких warlords of the road в **Radikal Bikers** нет и не будет. Есть же там товарищи из службы доставки пиццы, которые всеми силами пытаются выполнить заказ и максимально быстро доставить жратву на дом проголодавшемуся американцу, опередив своих не менее радикальных конкурентов.

Додумались до такого разработчики из испанской конторы Gaelco в сотрудничестве с некогда великой Atari, которая и выпустила **Radikal Bikers** для игровых автоматов. Большой популярности, правда, игра не получила, что, в общем, было легко предсказать. Но перевести ее на приставки — это все равно первый долг владельца Atari Games — компании Midway, как обычно запускающей очередную посредственность в аркады, а потом отправляющей ее на прилавки магазинов.

Когда говоришь об этой игре, на ум почему-то приходит **Courier Crisis**. В **Radikal Bikers**, правда, крутить педали не нужно — тут все персонажи разъезжают на мопедах. Цель храброго работника службы доставки, как уже говорилось, — проделать путь от родной пиццерии к заказчику за максимально короткий срок, опередив противника и оставив его нанимателя с носом. Естественно, как и положено, гонка проходит по улицам города, на пути попадаются многочисленные препятствия, возникающий из ниоткуда на вашем пути транспорт и тому подобные вещи, осложняющие ваше перемещение к вашей конечной цели. Все это, само собой, нужно умело объезжать и попутно собирать всякие power-up'ы, некоторые из которых добавляют вам время или очки, а некоторые работают как ускорители или даже средства борьбы с другими радикальными доставщиками питательных пищевых продуктов.

Трассы в **Radikal Bikers** поделены, по "автоматной" традиции на несколько видов, в данном случае это Light, Medium и Hot. Деление происходит, понятно, по степени их навороченности и сложности прохождения. Каждая трасса включает в себя несколько вариантов пути, ведущих к клиенту, плюс путь обратно в родную пиццерию. Точно неизвестно, но, вероятно, в домашней версии трасс коснутся



некоторые изменения, в том числе можно ожидать пополнения их списка. Впрочем, не знаю, сильно ли это поможет игре, ведь еще на игровых автоматах все маршруты в игре достаточно сильно приедались. То есть не исключено, что сначала игра может вполне приглянуться, но, как это часто бывает, после получаса катаний и развоза коробок с пиццей большинство геймеров почувствуют, что кататься вновь и вновь становится совершенно неинтересно. Даже несмотря на то, что в общем-то игровой процесс в **Radikal Bikers** достаточно неплох, хотя чем-то особенным не блистает. Да и одна из самых больших проблем автомата с этой игрой с переходом на PlayStation будет решена. Проблемой этой было отсутствие у агрегата привычного для игр-гонок сидения, в результате чего человеку приходилось стоять и крутить торчащий из коробки руль. Но нас-то это беспокоит не будет, сами понимаете.

В общем, несмотря на любопытный уклон в проблемы продавцов пиццы, нас, по сути, ожидает достаточно стандартный Midway'евский продукт, пусть и достаточно крепкий, но особенного восторга не вызывающий, как бы не кричал и не визжал пресс-релиз этой компании. Впрочем, во всем разобраться мы скоро сможем уже сами, ведь выход этой игры вряд ли станет кто-нибудь оттягивать.



[1-3] **Radikal Bikers** прославились в залах игровых автоматов благодаря своему игровому процессу, который пришелся по душе многим игрокам. С графической точки зрения этот проект никогда особое не блистал.

PlayStation



PERSONA 2: INNOCENT SIN

ЖАНР RPG ИЗДАТЕЛЬ/РАЗРАБОТЧИК Atlus
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ 1 ДАТА ВЫХОДА 2000 год

Какие ассоциации вызывает у вас словосочетание Megami Tensei?.. Э-э-э-э, ну не надо же так похабно! На самом деле это название весьма популярной в Японии и практически неизвестной на Западе (и не только Диком) ролевушной серии компании Atlus. Вот так вот.

До сих пор на более-менее человеческом английском языке для PlayStation пока выходила только одна мегамитенсеевская игрушка — представительница Revelations Series. Называлась она (и до сих пор называется, ее никто пока не переименовывал) Revelations: Persona и получила весьма неплохие отклики, хотя, в общем, какого-то особенного распространения не приобрела — это вам не высокочудоватая Final Fantasy. Вообще, Megami Tensei, кроме всего прочего, известна тем, что на протяжении всего ее существования играм из этой необычной серии раз за разом упорно отказывали в выпуске версий для Европы и Америки — не для западного человека это. Злое слишком и нехорошее. Megami Tensei ведь славится тем, что сюжет там постоянно завязан на чем-нибудь мрачном и порой весьма недобром. Ну и понятно, что согласно мнению высококультурного общества пускать на рынок некоторые видеоигры, где, с чьей-то точки зрения, темное слишком уж выпирает наружу, просто-нельзя. А вдруг кто-то наиграется в такое, посмотрит на демонов всяких, поднаберется бесовского и давай учащийся своей школы из огнестрельного оружия ликвидировать? Ну не отвечают вот Atlus'овские произведения требованиям христианской морали. Ведь всем известно, что видеоигры наравне с музыкой являются страшным источником, вызывающим агрессию, а потому в дебилизме некоторых индивидуумов всегда виноваты исключительно создатели всяких Quake'ов и злобные Мэрлины Мэнсоны, своими забавными кривляниями растлевающие молодежь. Выход очевиден — что-то цензурировать, что-то к печати не допускать, на свободу слова и мысли тихонько плевать, а всяким музыкальным коллективам с названиями вроде Rotting Christ, оскорбляющими лучшие чувства добропорядочных граждан, проходу никуда не давать. А еще в Final Fantasy VIII надо переименовывать нунчаки у Сельфи, придирайтесь к форме выпускников SeeD, и кричать, что свастики в Maken X — это плохо.

Но статья не совсем об этом, а о сиквеле одной из двух игр из серии Megami Tensei, когда-либо выпущенных за пределами Японии. Вторая, кстати, если кто-то интересуется, — Revelations: Demon Slayer для Game Boy. Но это для справки. Говорить же мы будем о Persona 2: Innocent Sin, продолжении того самого единственного представителя культовой RPG от Atlus на PlayStation.

В общем-то о том, что Persona 2: Innocent Sin, появившаяся уже в Стране восходящего солнца, будет переведена на английский, стало известно относительно недавно, до этого же судьба этой игры вызывала большие опасения. Что вы хотите — Sony Interactive Entertainment, например, вот не дала в прошлом году добро на выпуск чрезвычайно интересного ролевика Soul Hackers, тоже от Atlus и тоже из серии Megami Tensei. Но со второй "персоной" все уладилось.

Как стало известно, Persona 2: Innocent Sin продолжает сюжетную линию Revelations: Persona. То есть действие происходит все в том же городке, что и в предыдущей части, нам встретится достаточно много старых персонажей, ну и так далее. Останется и некоторый закос в сторону философии, что должно, по идее, привлечь еще большее внимание к продукту.

Так как с Revelations: Persona знакомы немногие, да и найти ее у нас трудновато, по ходу дела буду говорить и об этой игре, потому что, безусловно, основная часть всего, что имеется в Persona 2: Innocent Sin, досталась ей по наследству от предшественника.

Итак, Persona, как уже можно было догадаться хотя бы глядя на скриншоты, — далеко не стандартная фэнтезийная ролевушка, где храбрым героям с мечами и топорами приходится сражаться со злобными сказочными драконами. Действие в Persona и Persona 2 протекает в наше время в одном обыкновенном городке, а в эпицентре событий оказы-



[1-3] Главной особенностью ролевых игр от Atlus всегда был их шокирующий дизайн, который, правда, нравится далеко не всем.





ваются учащиеся местной школы. Последнее, правда, стандартностью все же ощущимо пахнет — японцы очень уж любят уделять “школьной” тематике слишком много места. Иногда даже смешно становится. Ну так вот, храбрые ученики — основные действующие лица, борющиеся с угрозой в виде различной нечисти, использующие сверхъестественные способности, скрытые в них. В *Persona 2: Innocent Sin* вот, например, все учебное заведение должно накрыть волна страшной болезни и бой с подобного рода необъяснимыми явлениями встает Tatsuya Suo и его друзья. Впрочем, все перипетии достаточно замысловатого на самом деле сюжета лучше угадать самому.

Чем удивляла, помнится, *Revelations: Persona* — так это внешним своим видом и поединками с противниками. На карте (например, на общей карте городка) герои предстают в виде перемещающегося схематичного трехмерного курсора. Трехмерно также и все окружение, все строения, машинки, разъезжающие по улицам, и прочее. Перемещение внутри здания осуществляется с видом от первого лица, что уже, согласитесь, очень и очень необычно. Поначалу к петлянию по коридорам достаточно сложно привыкнуть, это кажется не вполне удобным и запутывающим, но на этот случай в углу экрана всегда есть



карта той части помещения, в которой вы находитесь, так что вопрос с навигацией нормализуется. Как только ваши персонажи заходят в комнату, вид становится привычным изометрическим. В *Persona 2: Innocent Sin* только вот, естественно, это смотрится получше, чем в первой *Persona*, где графическое оформление местами оставляло впечатление

Persona далеко не стандартная фэнтезийная ролевушка, где храбрым героям с мечами и топорами приходится сражаться со злобными сказочными драконами. Действие в Persona и Persona 2 протекает в наше время в одном обыкновенном городке, а в эпицентре событий оказываются учащиеся местной школы.

чуждое какой-то схематичности. Особенно при сравнении с вышедшей примерно в то же время седьмой *Final Fantasy*. Хотя Atlus — не Square, и огромных финансовых вливаний в игру никто от нее не требует. К слову (раз уж мы заговорили об этой компании), начальная заставка в *Revelations: Persona* сильно напомнила мне то, что любит демонстрировать Square в своих играх. Качество, конечно, совершенно другое, но те же ползновения в сторону красивых и загадочных фраз, за которыми местами вроде как скрывается какой-то смысл.

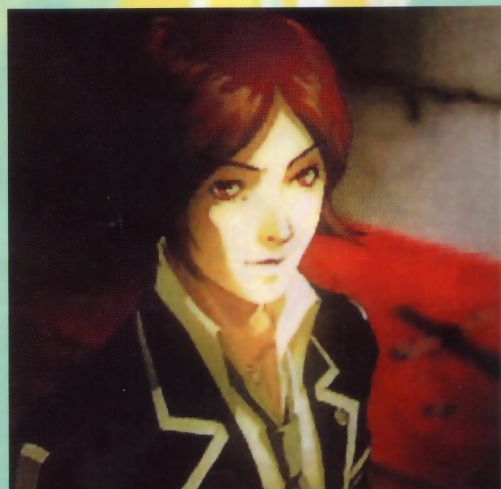
Теперь о боевой системе. Бои протекают, как водит-



ся, в изометрической проекции. Что более всего выделяет здесь *Persona 2: Innocent Sin* и ее предшественника — так это возможность вести нечто вроде “дипломатических переговоров” с встречающимися на пути врагами. Каждый персонаж в вашей партии обладает своей манерой вести беседу, и от комбинирования различных действий (пощутить, при-

пугнуть или даже станцевать) можно добиться определенного результата, что отражает специальный индикатор испытываемых противником эмоций. Например, в итоге вы можете вызвать симпатию какого-нибудь монстрика и тот не захочет продолжать с вами схватку. Мало того, он еще может сделать вам подарок в виде ценного предмета или своей монстрачьей карты, которая вам впоследствии пригодится. Можно также и припугнуть оппонента — при удачном раскладе он начнет вас бояться и попытается откупиться чем-нибудь. Или же наоборот, если чувствует себя сильнее вас, разозлится, прекратит разговоры с вами и начнет вас колотить. Тогда придется бороться, используя подручные средства и свои способности, полученные от “навешенной” на вас Персоны — штуки, немного смахивающей на *Guardian Force*. Новые Персоны можно будет получать как раз из карт, которые преобразовываются в специальной *Velvet Room*.

Любопытная игра, не правда ли? Думаю, все любители оригинальных и не похожих на другие RPG ролевых игр заинтересуются *Persona 2: Innocent Sin*, а может, даже и первой ее частью. Хотелось бы вот только, чтобы авторы устроили такую подчас раздражающую штуку, как редко встречающиеся *Save Point*’ы. Подчас это очень и очень неудобно — хочешь поиграть часок, а потом убежать по делам — а сохраниться-то и негде. Так что для этой игры нужно время и терпение. Но, я полагаю, такому любопытному продукту уделить частицу и того и другого будет просто необходимо.



PlayStation



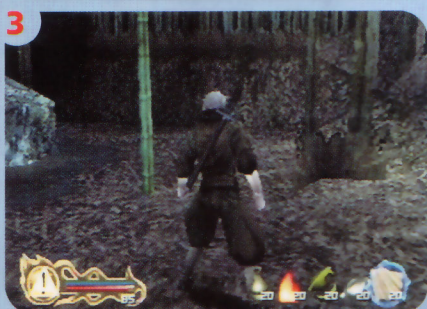
TENCHU

2



ЖАНР action ИЗДАТЕЛЬ/РАЗРАБОТЧИК Activision/ Acquire
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ 1 ДАТА ВЫХОДА конец лета 2000 года

О том, что Activision собирается выпустить продолжение к Tenchu, было объявлено еще в мае прошлого года, но предложить первые скриншоты на рассмотрение публики компания смогла только сейчас. Первое впечатление, которое оставляет игра, довольно приятно: она стала не просто "больше и круче", но и действительно кровавей и увлекательней.



В продолжении Tenchu, как и в первый раз, вы сможете играть как за девушку-ниндзя [1-2], так и за ниндзя мужского пола [3].

Начнем с того, что, в отличие от своего предшественника, Tenchu 2 обладает неким подобием сюжета. Знакомство игрока с предысторией начинается со сцены кровавой разборки в доме учителя главных героев Lord'a Gohda, которая происходит за четыре года до событий, произошедших в первой Tenchu. Игрок может управлять одним из двух главных героев из первой части игры — Ayame или Rikimaru — и, если повезет, еще одним секретным персонажем. Брошенные в детстве и всю свою сознательную жизнь воспитывавшиеся как ниндзя, герои должны отомстить убийцам учителя Lord Gohda. Каждый из героев рассматривает происходящие события с собственной точки зрения, таким образом, все они имеют свою уникальную сюжетную линию в рамках единой легенды. Когда игрок пройдет 24 уровня игры (по 12 уровней на каждого из двух персонажей), ему откроется третий, с помощью которого удовольствие удастся растянуть еще на 8 этапов. Действие игры будет происходить как днем, так и ночью, на большей обозримой территории. Видимость была улучшена с 14 метров до 26. Игра включает все элементы качественного продолжения: новое и старое оружие включает в себя отравленные дротики, луки, взрывающиеся стрелы, песок для ослепления противника, метательные звездочки, гранаты и странное волшебное дерево для исчезновения. Естественно, вы можете использовать и традиционные ножи и мечи — всего таких предметов в игре 22. Каждый из игроков может теперь убивать жертву шестью-семью разными способами, как и подбоает настоящему ниндзя. Особое внимание уделено тренировкам игрока, которые теперь



проводятся как в специальном режиме тренировок, более продуманном, чем в первой серии игры, так и в сюжетной части. Но, наверняка, главной изюминкой игры станет режим создания собственных миссий, где игрок разрабатывает уровень сам. Тут можно самому выбрать название задания, место расположения сцены событий (лес, замок, город, офис, пещера, деревня, бамбуковый лес, озеро, мелкий городок, остров, замок европейского типа, кораблекрушение), типа здания (спасти персонажа, сопроводить персонажа, найти и уничтожить персонажа и т.п.), степень скрытности операции, ограничение по времени. На одну

карту памяти можно сохранить до 15 миссий. Tenchu 2 — определенно одна из тех игр, которая значительно улучшила свою графику со времен предшественника. Помимо увеличения видимой дистанции улучшилась прорисовка препятствий и стен, пейзаж немножко сгладился, хотя поползновения разработчиков скрыть недостатки прорисовки темными тонами все еще бросаются в глаза. Игра должна выйти в конце лета этого года, и нет оснований предполагать, что компания задержит ее выход.



PlayStation





DEAD OR ALIVE

SONY



COMPUTER
ENTERTAINMENT

DIE HARD TRILOGY 2: VIVA LAS VEGAS

ЖАНР action ИЗДАТЕЛЬ/РАЗРАБОТЧИК Fox Interactive/n-Space
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ 1 ДАТА ВЫХОДА март 2000 года

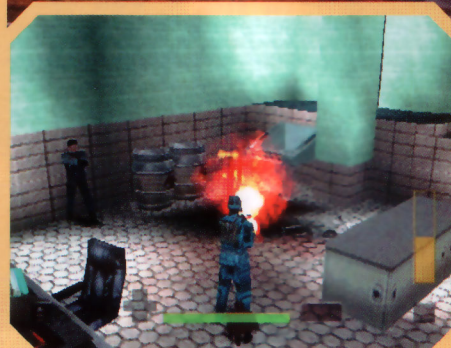
Интересно, какому работнику Fox Interactive пришло в голову назвать новую игру по мотивам фильма "Крепкий орешек" не иначе как Die Hard Trilogy 2? По-настоящему, что Die Hard Trilogy благодаря первой ее части — достаточно раскрученная торговая марка, но чтобы добавить в данном случае цифру два в название — для этого надо было серьезно подумать. Каким только местом, хотелось бы знать.

Ладно, оставим комичное название. Полностью оно, кстати, звучит как Die Hard Trilogy 2: Viva Las Vegas и недвусмысленно намекает на то, что действие в игре происходит в славном городке Лас-Вегасе... Нет, все-таки тему с названием мы так просто не оставим. Вторая его часть, если кто не знает, была скопирована с известной песни легендарных ZZ Top, что, вероятно, по мнению работников Fox Interactive, не только хорошо звучит, но и не менее хорошо притягивает покупателей.

Оригинальная Die Hard Trilogy от Probe, как известно, появилась на PlayStation (и на тогда еще вполне бодром и здоровом Saturn) весьма и весьма давно и выделялась даже не столько лицензией "Крепкого орешка", сколько тем, что по сути "Трилогия" была тремя совершенно разными играми в одной. Первая часть представляла собой action от первого лица, вторая — стрелялку с поддержкой светового пистолета, а третья — гонку. Огорчало, в основном, только то, что эти три различных компонента не были между собой ну совершенно никак не связаны.

На этот раз Fox Interactive приняла решение поручить разработку компании n-Space, известной своим Duke Nukem: Time to Kill. Та в свою очередь разработала новые движки для Die Hard Trilogy 2, в результате чего вторая часть, естественно, выглядит намного сильнее своего предшественника. А вы что хотели — ведь Die Hard Trilogy была одной из ранних плейстейшенских игр и, как и большинство продуктов того времени, выглядела по сегодняшним меркам более чем скромно.

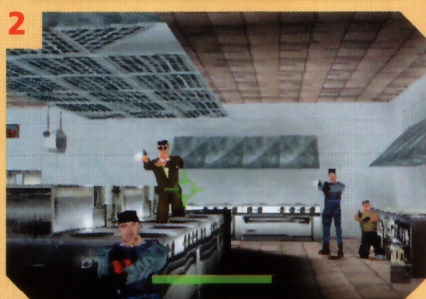
Но не в графике, по большому счету, заключается основная прелесть Die Hard Trilogy 2: Viva Las Vegas. Ну или, по крайней мере, нас в этом пытаются уверить. n-Space решила, что неплохо бы заняться устранением основного недостатка игры, созданной их предшественниками, а именно отсутствие связи между тремя компонентами игры. На этот раз нас ждут опять же, в общем, три разных продукта, но уже объединенных общей сюжетной линией. То есть если пришло время покататься на автомобиле, то вы это делаете не просто потому, что первая часть игры закончилась, а еще и потому, что так задумали сценаристы, о чем вам расскажут при переходе с одного уровня на другой. Но это еще не все. Это всего лишь один из режимов игры, предположительно носящий название Movie. Кроме него в Die Hard



Trilogy 2 присутствует и Arcade, позволяющий, если вам захотелось, играть в разные части продукта отдельно. Захотели пострелять из светового пистолета (или же с помощью стандартного пульта) по мишеням, выбрали соответствующий эпизод — и вперед. Охота немного порулить (игра, кстати, поддерживает рулевое управление) — никаких проблем. Так что можно играть как с сюжетом, так и без одного — все зависит от вашего желания.

Кстати, о сюжете. Главным героем, естественно, является John McClane, персонаж Брюса Уиллиса, который отправляется в Лас-Вегас, чтобы провести своего друга. Ну а там он, понятное дело, сталкивается со злыми террористами и сразу же начинается мочилов.

Насчет мочилова. Как утверждают разработчики, ваши оппоненты будут просто блистать прекрасным искусственным интеллектом (блин, в который раз мы слышим подобное) и совершать свои тупые поступки в зависимости от поведения игрока и ситуации, в которой они оказались. Вот, теперь я уже знаю, что придется критиковать в Die Hard Trilogy 2: Viva Las Vegas, когда она попадет в рубрику "Обзор". А произойдет это, похоже, достаточно скоро — релиз вот запланирован на начало весны, так что пощупаем, что там изобразили товарищи из n-Space.



В продолжении одной из самых популярных игр для PlayStation вы снова сможете, помимо всего прочего, пострелять из пистолета [1-2] и прокатиться на автомобиле [3].

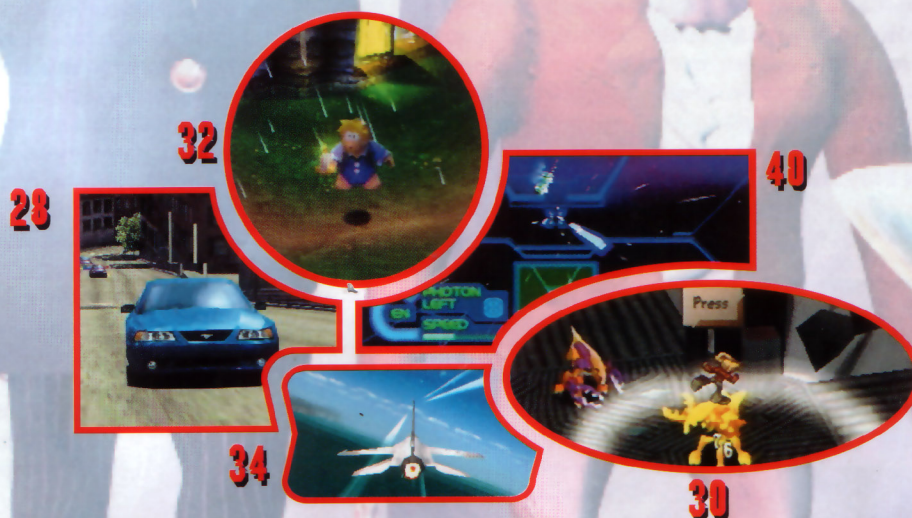
PlayStation





ОБЗОР

28	GRAN TURISMO 2	28
30	SAGA FRONTIER 2	30
32	40 WINKS	32
34	ACE COMBAT 3	34
40	STAR IXIOM	40



- 1 Таких игр не бывает.
- 2 Полный провал по всем статьям.
- 3 Тихий ужас, в который хоть как-то еще можно играть.
- 4 Уровень ниже среднего.
- 5 По всем параметрам средняя игра.
- 6 Более-менее приличная игра, отставшая от своих конкурентов на пару лет.
- 7 Хорошая игра с мелкими недостатками.
- 8 Очень хорошая игра.
- 9 Почти идеальный продукт, который можно рекомендовать широкому кругу игроков.
- 10 Недостижимый идеал, к которому всем нужно стремиться.

Графика: оценивается то, как выглядит с художественной и технической точки зрения та или иная игра.

Звук: оценивается звуковое и музыкальное сопровождение игры.

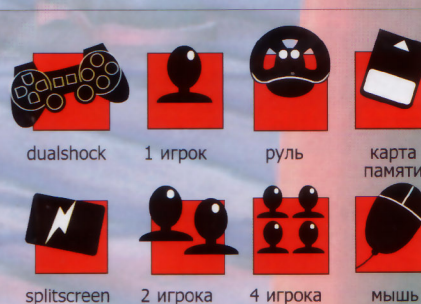
Gameplay: оценивается качество и проработка игрового процесса того или иного продукта.

Оригинальность: насколько та или иная игра отличается от своих собратьев.

Используемые обозначения

ОЦЕНКА	
ГРАФИКА	5
ЗВУК	5
GAMEPLAY	5
ОРИГИНАЛЬНОСТЬ	5

5.0



PlayStation

GRAN TURISMO 2

ЖАНР гоночный симулятор **ИЗДАТЕЛЬ/РАЗРАБОТЧИК** Sony/Poliphony Digital
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ 1-2 **АЛЬТЕРНАТИВА** Gran Turismo

Выход Gran Turismo 2 — одна из самых забавных и невероятных страниц в истории PlayStation.

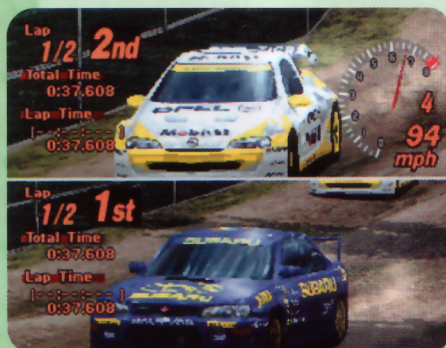
То, с каким усердием Sony на протяжении всего цикла разработки отказывалась показывать игру кому-либо, отделяясь от журналистов и игроков новыми пачками скриншотов и маловразумительными демонстрациями, просто поражает воображение.

Так, например, GT2 предстала перед нами на E3 в виде демо-версии, позволявшей прокатиться на единственной машине на единственной трассе, а на сентябрьской Tokyo Game Show игра и вовсе отсутствовала, уступив место более продвинутой версии GT 2000 на PlayStation2.

С появлением игры в продаже вообще случилась уникальная история: распространив по всему миру слухи о том, что шедевр Poliphony Digital так и не увидит свет в этом году, Sony внезапно решила все-таки выпустить игру в начале декабря в Японии, а к Рождеству — и в Америке. Однако в результате на двух этих рынках в свет вышла незаконченная версия игры, которую, как позже выяснилось, вообще невозможно пройти до конца, заполучив в прохождении больше, чем 98%. Удивительное дело — на этот раз типичная задержка с выходом игры в европейских территориях пошла ей на пользу. Здесь Gran Turismo 2 хотя и объявился с двухмесячным опозданием, но зато в игре были исправлены все досадные недоработки.

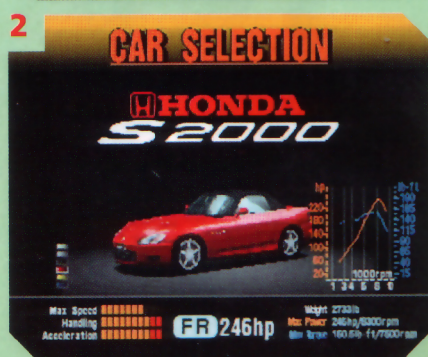
Все волнения закончились, сложнейшая партия с переносами сроков выхода игры с блеском выиграна, а мы вдоль и поперек изъездили сначала финальную японскую, а затем уже и европейскую версию игры. Центральное чувство, переполняющее выдавших за свою игровую практику многие журналы при встрече с новым творением Poliphony Digital, — удивление. Бесконечное и невероятное. В этой игре удивляет все. Поразительная графика, парадоксальная подборка автомобилей, невероятный комплект трасс, невиданное управление, безумный реализм... Предметом же разбирательства становится вовсе не выведение списка особенностей, а принятие окончательного решения, с каким же знаком все эти удивительные черты принимать.

Если вы ожидаете от GT2 невероятных графических высот, то при запуске игры лучше по-



росту зажмурьтесь и постепенно раскрывайте глаза по мере того, как будете уже наворачивать круги по трассе. Дикое впечатление производят графические решения Poliphony. Самое низкое из доступных PlayStation разрешений, самые размытые текстуры всех времен и народов. Внешний облик (если не приглядываться) вполне соответствует Ridge Racer пятiletней давности. Однако, на самом деле, несмотря на отвратительное качество текстур и низкое разрешение, детализация как автомобилей, так и окружающего мира в GT2 весьма высока. Команда Poliphony попросту принесла в жертву качество картинки ради спецэффектов, полигонов и скорости игрового процесса. Результат поначалу выглядит несколько отталкивающе.

Как выясняется позже, ничего страшного в этом решении разработчиков нет, более того, серость и невыразительность внешнего облика игры отныне превращается чуть ли не в ее основное достоинство. Уже после пары-тройки гонок, и в особенности их кинематографических повторов (здесь GT2 традиционно идет уже в несколько более высоком разрешении) недостатки движка перес-



На replay'ях [1] GT2 выглядит все еще довольно прилично, чего не скажешь о том что происходит на экране во время самой игры. Все дело в том, что модели автомобилей [2] в этот раз стали несколько более сложными по построению, чем в первой игре из этой знаменитой серии.



тают надоедать и принимаются как данность. В отличие от собственно графики, с дизайном трасс и, главное, с их разнообразием в GT2 практически все в порядке. Всего в игре 20 оригинальных трек, к ним прибавляется несколько ночных трасс и всевозможные вариации типа зеркальных отражений. В результате общее количество полигонов для проверки способностей ваших автомобилей возрастает примерно до 40. К привычным железобетонным овалам добавлены гонки по городским улицам, а также экзотические трассы, выполненные в раллийном стиле. Оригинальная находка разработчиков — некоторые из трасс успешно сочетают как грязевые, так и асфальтовые участки, причем в этом случае в одном и том же месте проложено два кольца — одно чисто асфальтовое, а второе — со смешанным покрытием. Конечно, весьма жаль, что и на этот раз в GT2 мы не увидим ни одной реальной трассы (прокатиться по Монце или Сузукэ в GT2 было бы очень приятно), однако дизайнеры показали, что не зря едят свой хлеб с маслом и черной икрой. Предлагаемый GT2 выбор автомобилей ошеломляет. Создается такое впечатление, что не забыто ничто. Просто взят целый квартал автосалонов и втиснут на крохотный диск из пластика и алюминия. А если точнее, то на два таких диска. Ведь GT2 представляется как комплект из двух CD, на первом из которых помещается аркадный ре-



зался большой и длинной игрой, то я даже не знаю, что вы подумаете о второй его части. Скорее всего, подавляющее большинство читателей не доберется до конца игры, а для особо усидчивых ее как раз хватит до того момента, когда в свет выйдет долгожданный GT2000 на PS2.

Несколько слов о новой секции, посвященной раллийным гонкам. Если в остальном схема управления и реалистичности GT2 в целом осталась прежней, пусть и перенесшей кое-какие косметические исправления,

на ногах переложение старых идей на новый лад. Много трасс — хорошо, много машин — еще лучше. Однако где-то там вдалеке уже возникает тупичок. А когда совсем много трасс и невероятно много машин — это все еще хорошо или уже плохо? Фанаты громко кричат: «Хорошо!» Но мода в игровой индустрии меняется быстро. Кто знает, быть может, следующая инкарнация Gran Turismo, уже на PlayStation2, потребует от разработчиков приложения больших усилий и большего таланта... Сегодня ясно лишь одно — просто блестящими машинками им уже не отделаться. Пока же Gran Turismo 2 представляется столь же естественным выбором всех поклонников автосимуляторов, как Star Wars Episode I для фанатов Джорджа Лукаса. На момент написания этих строк, GT2 уже продан во всем мире тиражом более трех миллионов экземпляров. Со временем эта цифра вполне может достигнуть и пятимиллионной отметки. GT2 — отличная игра для фанатов автогонок, терпеливых, спокойных и не слишком падких на графические красоты людей. Всем же остальным, пожалуй, стоит порекомендовать немного подождать до выхода PlayStation2.

Сергей Овчинников

Gran Turismo 2 нельзя назвать серьезным шагом вперед для популярнейшего сериала. Это, скорее, крепко сбитое и твердо стоящее на ногах переложение старых идей на новый лад. Много трасс — хорошо, много машин — еще лучше.

жим, а на втором, собственно симулятор Gran Turismo. Потеряться в изобилии марок и моделей и модификаций можно буквально за несколько секунд. На этот раз, правда, в режиме Gran Turismo мы можем отправляться за машинами аж на четыре различных автотрасс, которые даны соответствующие названия — Северный, Южный, Западный и так далее, то есть, Восточный. Набор чемпионатов и любительских гонок, в которых вы можете принимать участие, по крайней мере удвоился. Разнообразие заданий и гоночных трасс просто поражает. Если GT вам ка-

то для нового игрового режима Polyphony выдумала кое-что особенное. Здесь милая и доставляющее истинное удовольствие реалистичность превращается в то, что называется назойливым, чрезмерно чутким и неудобным управлением. Возможно, опыт разработчиков в езде по грязевым трассам подсказывает им именно такую интерпретацию поведения автомобиля на дороге, однако им не стоило бы забывать, что мы все-таки находимся в игре, в которой даже реалистичность должна быть направлена во благо игроку и получаемому им удовольствию. Когда же машина превращается в неуправляемое чудовище, мечущееся по трассе как необъезженный жеребец, получение кайфа от этого процесса становится проблематичным. Впрочем, это взгляд человека, никогда не выбирающего опцию механической коробки передач, хотя и имеющего некоторый опыт реальной езды на супер-спортпрототипе модели M-2140. Фанаты, не обессудьте.

Gran Turismo 2 нельзя назвать серьезным шагом вперед для популярнейшего сериала. Это, скорее, крепко сбитое и твердо стоящее



РЕЗЮМЕ



МНЕНИЕ АВТОРА

По-прежнему лучший гоночный симулятор на PlayStation. Настоящее фанатское творение, осторожно следующее всем заповедям сиквелов.

ОЦЕНКА

ГРАФИКА	8
ЗВУК	9
GAMEPLAY	10
ОРИГИНАЛЬНОСТЬ	8

9.5

СЛОВО РЕДАКТОРА

Для любителей аркадных гонок GT 2 просто противопоказана, а в остальном у нее практически нет никаких проблем.

SAGA FRONTIER II



ЖАНР ролевая игра **ИЗДАТЕЛЬ/РАЗРАБОТЧИК** Square Europe/Square
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ 1 **АЛЬТЕРНАТИВА** Grandia

Ура! Square вернулась в Европу! Немногие знают, но после неудачной попытки приобщить европейцев к Final Fantasy VII (во всем "старом свете" было продано только 700.000 копий, что по сравнению с многомиллионными тиражами, разошедшимися в Японии и США, выглядело как однозначный провал) любимый Sony'вский RPG-мейкер официально "ушел" с европейского рынка, отдав издание своих игр в "старом свете" в руки SCEE и третьих компаний.

В результате всей этой катавасии мы лишились нескольких отличнейших игр (возьмем, к примеру, хотя бы Xenogears, европейская версия которого так и не увидела свет), но начиная с нынешнего года все будет по-другому. Поскольку Square вернулась и вернулась всерьез. Более того, Square решила основать дочернюю компанию Square Europe, которая будет заниматься эксклюзивно европейским рынком! А это значит, что количество игр компании, издаваемых в Европе, резко возрастет. Более того, теперь время, затрачиваемое на перевод игры в систему PAL, также должно существенно сократиться.

Первые плоды сменившейся политики компании уже налицо, еще не успели стихнуть волнения по поводу Final Fantasy VIII, а Square вновь спешит порадовать нас очередной европейской новинкой, которой стала вторая инкарнация скандально известной SaGa Frontier. Что ж, прошу любить и жаловать!

Действие SaGa Frontier II разворачивается в многогранном мире Romancing Saga (серия RPG от Square, весьма популярная в Японии), уже знакомом нам (к сожалению, не с самой лучшей стороны) по первой части игры. Сюжетная линия разделена на две части. Первая повествует о судьбе кронпринца Густава XIII (Gustav XIII), сына короля Густава XII. Когда мальчику исполнилось семь лет и настало время пройти церемонию инициации (после которой за принцем официально закрепляется статус наследника престола), выясняется, что Густав полностью лишен способностей к магии и не может стать следующим королем. Разгневанный отец отправляет его вместе с матерью в изгнание. Беженцы находят приют и покровительство в соседнем госу-



дарстве... С этого момента начинаются приключения Густава, из обычных забав избалованного подростка постепенно перерастающие в глобальные поиски с целью найти "свое место" в бурлящем мире интриг SaGa Frontier.

Вторая сюжетная линия рассказывает историю Вильяма Найта (William Knight), юного охотника за сокровищами. В раннем детстве лишившись отца и матери, Вильям был воспитан дядей и тетей. Уже в возрасте тринадцати лет он впервые самостоятельно отправился на поиски сокровищ и с тех пор продолжает путешествовать по свету. Однако истинная цель его странствий — отнюдь не сокровища, Вильям стремится выяснить правду о том, что случилось с его родителями.

Истории Густава и Вильяма развиваются параллельно и происходят в одном игровом мире, однако практически не пересекаются между собой. Переключение же между двумя сюжетными линиями происходит при помощи системы "развилки". SaGa Frontier II как бы поделена на главы (наподобие Final Fantasy Tactics), в конце каждой из которых вы можете выбрать один из нескольких вариантов дальнейшего развития



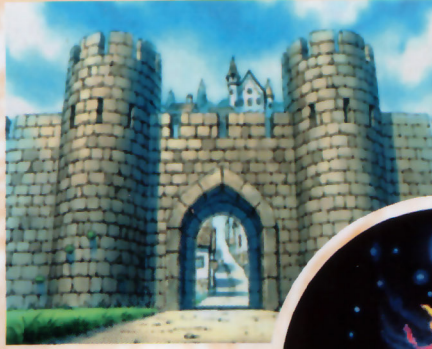
Если бы не новомодные спецэффекты [3], то вторую Sa Ga Frontier можно было бы спутать с какой-нибудь RPG для 16-ти битной приставки. Но с другой стороны, никакими полигонами не заменишь представленную в этой игре красоту [1-2].





событий или сменить главного героя. В общем-то, классическая схема, но на PlayStation встречается нечасто, а посему смотрится свежо. К тому же таким образом Square элегантно замаскировала общую линейность сюжета, дав игрокам весьма правдоподобную иллюзию свободы.

Еще одной интересной особенностью сюжетной линии **SaGa Frontier II** стала так называемая "Система Поколений", или "Generations System". Дело в том, что на протяжении игры персонажи постоянно растут. Взрослеют, обзаводятся семьями, стареют и т.д. Так что, начав играть Вильямом, до конца игры (если повезет) вы можете



(выбор между которыми можно сделать перед началом битвы): команда против команды— Team Mode или "дуэль" один на один— Duel Mode. И если первый является стандартным для таких игр, то на втором я бы хотел остановиться подробнее. Перед началом каждого хода в Duel Mode игроку предлагается ввести последовательность из нескольких команд (например, удар рукой + подсечка + удар ногой + блок), которые ваш персонаж затем в автоматическом режиме выполняет. Таким образом можно составлять всевозможные комбинации ударов (Square заяв-



пастельных полутонов. Все задники в игре как будто нарисованы акварелью (Square говорит, что так оно на самом деле и было). Даже отсутствие модной трехмерности игру нисколько не портит. В общем, столь стильной графики на PSX я не встречал уже давно. Ощущается, правда, определенная нехватка интерактивности, но, в конце концов, чего вы ждали от заранее просчитанных локаций и изометрической проекции?

Музыка также хороша, что после довольно тусклой и не запоминающейся FFVIII не может не радовать. Я, к сожалению, не запомнил имя композитора, но если бы диск с саундтреком игры добрался до Европы, приобрел бы его не задумываясь.

Итого мы имеем:

в плюсах: хороший сюжет, отличная графика и звуковое оформление плюс весьма недурной игровой процесс и интригующая "Generation System"; в минусах: легкую несбалансированность системы боев и довольно низкую интерактивность.

Как видите, плюсов гораздо больше. Короче говоря, игра определенно удалась и рекомендуется уж если не к приобретению, то, по крайней мере, к обязательному просмотру.

Алексей Ковалев

Первые плоды сменившейся политики компании уже налицо, еще не успели стихнуть волнения по поводу Final Fantasy VIII, а Square вновь спешит порадовать нас очередной европейской новинкой, которой стала вторая инкарнация скандально известной SaGa Frontier.

добраться лишь его внуком. Повествование растянуто более чем на сотню лет, что, согласитесь, срок немалый. А для того чтобы сделать сюжет более динамичным, Square использовала нелинейный ход времени. **SaGa Frontier II** изобилует скачками по временной шкале как в поступательном, так и в обратном направлении. То есть появление во время игры таблички с надписью "прошло восемь лет" или "на том же месте двадцать лет назад" не является чем-то из ряда вон выходящим.

Игровой процесс построен по классической Romantic SaGa'овской схеме. Как и в любой другой RPG, каждый персонаж имеет набор определенных характеристик: Life Points, Hit Points, Job Points и Work Points, которые повышаются по мере получения "очков опыта" (Experience Points), однако в отличие от большинства подобных игр в **SaGa Frontier II** персонажи не имеют уровня развития. Вместо этого есть множество так называемых "умений"— Skill'ов (к примеру, умение обращаться с мечом или умение пользоваться огненной магией), совершенствующихся по мере прохождения игры, что довольно любопытно.

Система боев также осталась классической— походная без ограничения по времени. Причем существует два режима схватки

ляет, что в игре их около 200), причем комбо-серии могут быть как полностью рукопашные, так и с использованием магии и оружия.

Кстати, к вопросу об оружии. В **SaGa Frontier II** Square решила возродить систему износа активных предметов. То есть оружие, щиты и доспехи теперь имеют ограниченный срок службы, и их надо периодически ремонтировать, что, несомненно, добавляет игре реализма.

Однако вместе с реализмом в **SaGa Frontier** вкралась и некоторая доля занудности. Сражения стали менее динамичными и, на мой взгляд, чрезмерно затянутыми. Хорошо хоть встречи с врагами происходят не случайным образом, как в Final Fantasy VIII, местоположение врагов показано на игровом поле, и большинства ненужных сражений (кроме битв с боссами и сюжетно значимыми монстрами) можно избежать. Что, однако, чревато. Не уделив достаточного внимания "прокачке" персонажей, вы рискуете так никогда и не добраться до финальной заставки. А ее, поверьте, стоит посмотреть.

Графика в **SaGa Frontier** просто великолепна! Художникам и программистам впервые на PSX удалось добиться по-настоящему

РЕЗЮМЕ

МНЕНИЕ АВТОРА

Хорошая RPG от Square в Европе и не Final Fantasy? Это любопытно.

ОЦЕНКА

ГРАФИКА	8
ЗВУК	7
GAMEPLAY	7
ОРИГИНАЛЬНОСТЬ	7

7.5

СЛОВО РЕДАКТОРА

Игра предназначена строго для фанатов жанра, и компании Square в частности. Остальным она просто не понравится.

40 WINKS

ЖАНР action ИЗДАТЕЛЬ/РАЗРАБОТЧИК GT Interactive/Eurocom
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ 1-2 АЛЬТЕРНАТИВА Spyro the dragon

Не прошло и ста лет, а ребята из Eurocom уже выпустили свой грозный ответ Марио, Спайро, Соник и Крэшу — симпатичные детишки Тамбл и Рафф спасают мир снов от злобных супостатов... Эта очередная трехмерная бродилка, которых так много развелось в последнее время, конечно, не сможет низвергнуть с пьедестала законных лидеров жанра. Тем не менее, в эдаком наивном детском обличи кроется довольно-таки серьезная работа команды разработчиков/локализаторов из Англии под вывеской Eurocom.



[1-3] Благодаря качественным текстурам и эффектам освещения графически 40 Winks выйдет очень даже неплохо.

Вы, дорогие читатели, должны помнить эту компанию, ведь именно она ответственна за довольно-таки успешный перевод многочисленных хитов Midway для приставок, а особенно для PlayStation. Такие известные игры, как Mortal Combat 4, Duke Nukem: Zero Hour, War Gods и многие другие проекты смогли увидеть свет в домашнем формате благодаря именно Eurocom. Читатели, конечно, возмутятся, ведь некоторые из этих "хитов" оказались полной противоположностью, однако в этом не стоит искать вины Eurocom, ведь за исходники отвечает компания-разработчик.

Поработав на чужое имя, Eurocom решили заняться сольным творчеством, и их первый блин получился очень даже съедобным, хотя и похож, как две капли воды, на другие блины. Проведя маркетинговые исследования, разработчики решили, что самым удачным полем для экспериментов будет популярный жанр трехмерных платформеров. Банально, но эффективно, стоит посмотреть на успех Крэша, Спайро и других, чтобы понять, что любая игра на подобную тему автоматически становится коммерчески успешной, особенно если она завернута в красивую упаковку.

Итак, на суд общественности выносится первое творение Eurocom — 40 Winks, или 40 миг. Название обыгрывает английское выражение, которое у нас примерно переводится как "подремать". В данной же игре миги — маленькие симпатичные существа, ответственные за наш спокойный сон и приятные сновидения. Мигов, как это водится испокон веков, похищают, а вы, соответственно, должны их спасти, восстановить мир и справедливость, наказать зло, да пребудет с вами великая сила. Все остальное также



вполне заурядно и типично — посмотрите Гекса, Крэша или Спайро.

Промежуточный итог — банально... но на очень достойном уровне. Могу смело утверждать, что 40 Winks не хуже предшественников, а по ряду моментов и вообще их превосходит. А мы это очень даже приветствуем.

Главные герои. Начнем со злодеев, так как они всегда подвергаются репрессиям и истреблению — уделим же им немножко внимания. Коварные НайтКэп и Трэд Беар решили достичь мирового господства весьма оригинальным способом — лишив всех людей самого главного — спокойного сна. И недруги совершили действие, описанное два параграфа назад. Тамбл и Рафф, брат и сестра, отправляются на выполнение священного долга по спасению мигов. Так как все события разворачиваются в Стране снов, наши детишки получают доступ к весьма необычным способностям, которые в нормальной жизни им бы и не приснились, извините за каламбур.

Пронырливые детки находят магические костюмы, которые позволяют перевоплотиться в разных необычных существ. Тамбл и Рафф смогут стать Роботом, который обладает мощным вооружением, а также спо-





способностью летать. Костюм Монстра придает героям невообразимую силу и скорость. Воплотившись в Ниндзя, детишки смогут контролировать мысли и поступки некоторых врагов, искусно орудовать мечом, а также голыми руками разрывая приспешников злодеев на кусочки. Не стоит забывать о костюме Супергероя, который является воплощением мужественности и небывалого героизма — самый крутой прикид. Обнаружив специальные аксессуары, дети становятся неуязвимыми, при этом Тамбл перевоплощается в фею, а Рафф — в шута.

В погоне за оригинальностью разработчики предлагают нелинейное развитие сюжета — игрок сам определяет, в каком порядке проходить обширные игровые уровни, что позволяет вам постоянно прогрессировать, не

Стоит упомянуть одну отличительную особенность 40 Winks — режим одновременной игры вдвоем! Да, биться с врагом можно и нужно, объединив усилия брата и сестры на разделенном на две части экране, чего, согласитесь, не было еще пока ни в Крэше, ни в Гексе, ни в Спайро.

застревая на прохождении какого-нибудь занудства. Героев, как говорилось, два — мальчик и девочка, так что противоположный пол сможет переложить спасение мира на хрупкие женские плечи Тамбл.

Вид в игре — от третьего, такого родного и привычного лица, который полюбился всем по Tomb Raider и прочим. Как водится, камера заслуживает множества нареканий за свою сомнительную функциональность в некоторых моментах, хотя, надо отдать должное разработчикам, проблемы эти возни-



кают не очень часто. В конце концов, пора бы вообще решить эти проблемы, хотя бы за счет конкурирующих проектов.

Было создано семь огромных уровней, на которых разворачивается спасение мира снов. Огромную оригинальность проявили Eurocom, исключив ледяной уровень, остальные, тем не менее, более чем стандартны: Замки, Космос, Пиратские и Подводные окрестности — их мы знаем наизусть, однако

снова и снова исследуем, обозревая плоды дизайнерской мысли.

Говоря о дизайне, надо обсудить графическую сторону 40 Winks. Сразу скажу, что ничего концептуально нового разработчики не предлагают — все довольно стандартно. При этом, естественно, главные герои бесконечно милы, злодеи вызывают симпатию, сразу видно, что проект ориентирован на игроков младшего возраста. Кровавопролитий, жутких смертей или разлагающихся зомби не ждите. Очень симпатичная заставка — добрая и красивая и при этом очень профессионально выполненная.

Звуковое оформление также заслуживает похвалы, и хотя ничего нового вы здесь не услышите, отключать музыку, тем не менее, не захочется. Она прекрасно соответствует происходящему на экране и отлично дополняет действие.

Управление отзывчивое, стандартное и ментально усваиваемое. Некоторые трудности могут возникнуть при многочисленных

мини-играх, которые на каждом уровне свои и предлагают различные условия, а следовательно, и управляются иначе.

Стоит напоследок упомянуть одну отличительную особенность 40 Winks — режим одновременной игры вдвоем! Да, биться с врагом можно и нужно, объединив усилия брата и сестры на разделенном на две части экране, чего, согласитесь, не было еще пока ни в Крэше, ни в Гексе, ни в Спайро. Молодцы Eurocom, хорошая идея и хорошее ее воплощение.

В заключение скажу лишь, что проект получился очень стандартным, но при этом добрым, качественно выполненным и в полной мере заслуживающим проставленной оценки. 40 Winks представляет ценность для любителей жанра, а также для всех тех, кому хочется доброй и теплой, но абсолютно предсказуемой игры.

Дмитрий Полухов

РЕЗЮМЕ



МНЕНИЕ АВТОРА

Крэш, Гекс, Крок, Спайро, а теперь еще и 40 Мигов. Банально, но весьма качественно выполненный продукт, главный плюс которого — режим одновременной игры вдвоем.

ОЦЕНКА

ГРАФИКА	7
ЗВУК	7
GAMEPLAY	6
ОРИГИНАЛЬНОСТЬ	6



СЛОВО РЕДАКТОРА

Красивая, но слишком сложная игра, повторяющая многие ошибки своих предшественников на PlayStation.

ACE COMBAT 3: ELECTROSPHERE

ЖАНР shooter ИЗДАТЕЛЬ/РАЗРАБОТЧИК Namco
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ 1 АЛЬТЕРНАТИВА Ace Combat 2

Вышедший более полугода назад в Японии и совсем недавно на Западе Ace Combat 3: Electrosphere в очередной раз продемонстрировал миру, что любимая в народе компания Namco по-прежнему может считаться полноправным лидером индустрии видеоигр по созданию самых модных игровых продуктов, чрезвычайно продвинутых с точки зрения дизайна и покоряющих любого геймера своей стильностью и так и лезущей наружу прогрессивностью.

Да, сложно не полюбить творения этого разработчика, моднее и внешне отполированнее которых найти что-либо чрезвычайно сложно. Я и сам люблю модность во всем. Сейчас вот в погоне за "продвинутой" ударными темпами гоняю первую Shining Force, разбивая полчища чудищ под веселую (на самом деле веселую) музыку S.O.D. Так вот и живем.

Когда я смотрю на Ace Combat 3: Electrosphere, у меня почему-то (и я даже знаю, почему) возникают ассоциации с Ridge Racer Type 4. В RR Type 4 много красивых машинок, над которыми усердно трудились игровые дизайнеры, а в Ace Combat 3 много самолетиков, над которыми тоже долго работали. В Ace Combat 3 очень красивые и достаточно оригинально сделанные менюшки, как, в общем, и в Ridge Racer Type 4. И там, и там мы видим высококачественную графику, подчеркнутую непременно красивыми повторами, вникаем в сюжет, приводящий нас к нескольким разным развязкам, ну и видим красивых девушек, без которых игры от Namco теперь не обходятся. Впрочем, в данном случае большая часть всего этого относится к японской версии Ace Combat 3: Electrosphere, так как при переводе игры на английский язык разработчики подложили нам средних размеров свинку, повырезав солидную часть всей той мишуры, которая играла огромную роль в привлечении интереса к нэмковской леталке.

Все помнят, насколько давно вышел Ace Combat 3: Electrosphere в стране самураев. Все удивлялись, почему Namco так долго тянет с выпуском игры на американский и европейский рынки. И вот несколько месяцев назад компания радостно сообщила, что, мол, вы не зря, ребята, ждете, ведь специально для вас, можно сказать, мы запихнем в игру новые миссии и новые самолетики, да еще в больших количествах ("много транспорта — лучше игра" —

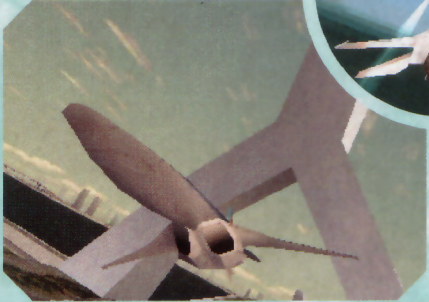


принцип "суперсимулятора" Gran Turismo, если не знаете). Хорошо, мы рады, но только до тех пор, пока не имеем возможности запихнуть диск с игрой в приставку. Скажите мне, какого лешего понадобилась Namco вырезать из игры красивые анимешные ролики и весь сюжет, сокращая объем игры до одного диска?! В Ridge Racer Type 4 незатейливая сюжетная линия настолько хорошо усиливала впечатление от игры и притягивала интерес, что я с удовольствием несколько раз проходил чемпионат за разные команды. Представьте, насколько интереснее было бы играть в третий Ace Combat, разбирая неигроглифицированный сюжет, подкрепленный симпатичными мувиками. Нет, конечно, "главное — все равно игровой процесс", как гласит прописная истина отсталых и занудных игровых журналистов, но неужели кто-то скажет, что это повод лишать неапонцев всего того, что еще больше радовало бы игроков и привлекало внимание даже тех, кто не особенно любит игры жанра, в котором выполнен Ace Combat? И потом у Namco в большинстве случаев "мишура" — это добрая половина игры (только прошу, не считите это за наезд на компанию), так зачем же надо было калечить Ace Combat 3: Electrosphere, в который многие вряд ли захотят играть так же долго, как в его японскую версию?

Но оставим в покое сюжет и ролики, которых теперь у нас нет. Перейдем, собственно, к тому, что осталось от игры. От игры осталось много. В принципе, игра-то и осталась, так что любители предыдущих Ace Combat и



Местами [2,3] графика в Ace Combat 3 просто завораживает. А местами [1], честно говоря, расстраивает. К сожалению, большего от PlayStation сегодня мы ждать уже не в праве.



Хотя идеальным управление я все равно не рискнул бы назвать. Главная фишка — оптимизация под Dual Shock. Левая шестерка теперь управляет самолетом, а правая крутит головой пилота, позволяя обозревать окрестности. Без аналогового контроллера, естественно, функции управления летательным аппаратом на себя возьмет крестовина. Происходящее можно созерцать с двух по-

деляют мои музыкальные вкусы), но хотя бы не мучить людей этим "нечто", от которого стошнит любого любителя электронной музыки, как-то можно.

Но это уже мелочи пошли. Главный же итог — то, что **Ace Combat 3: Electrosphere** для европейского и американского рынка стал своеобразной урезанной версией, которая, впрочем, ничего не потеряла по части

вообще все любители леталок-стрелялок останутся довольны. Для тех, кто не знает вообще, что такое представляет эта игровая серия, скажу, что это совершенно, что называется, аркадная леталка на самолете, увлекательная, но, что вполне естественно, и близко не пахнущая реализмом, отсутствие которого ей никто в вину не ставит, как и никто и не критикует в изначальном "несерьезном" Ridge Racer резиновость автомобилей. Если вам нужны авиасимуляторы — ищите их на PC, закупайте джойстик и осваивайте сложнейшее управление и навороченную "физику". Занятие исключительно для фэнов этого нелегкого дела, которых на свете относительно немного и которые считают все это очень интересным и увлекательным. На PlayStation же преобладает "аркадность", в чем совершенно нет ничего зазорного, как бы не пытались нас уверить в этом некоторые PC-only грамотеи. Поэтому и подход к **Ace Combat 3: Electrosphere** — исключительно как произведению, от которого никто никогда не требовал и не будет требовать приближенности к реальности. Скажу больше — она совершенно в нем не нужна.

Итак, сюжета нет, а потому, начав игру, нас сразу перебрасывают к коротенькому брифингу, где разъясняют цель миссии. Большая их часть это — "убей всех", так что любители большого разнообразия будут немного разочарованы. Понятно, конечно, что убивать придется не только самолетники противника, но и наземные и надводные цели, да еще летать в тренировочной миссии, выполняя указания инструктора, но все равно особой изощренности заданий не ждите.

Управление в **Ace Combat 3: Electrosphere**, вероятно, сначала будет серьезно раздражать новичка, но после некоторого времени, потраченного на привыкание и изучение возможностей самолета, все будет в полном порядке.

Главный же итог — то, что Ace Combat 3: Electrosphere для европейского и американского рынка стал своеобразной урезанной версией, которая, впрочем, ничего не потеряла по части игрового процесса, все также привлекающего к себе любителей самолетных шутеров.

заций — из кабины самолета (только без панели приборов) или же с камеры, "летающей" сзади самолета. Последний вариант, на мой взгляд, удобнее, но это, впрочем, только мое мнение. у нас два основных вида оружия — пулемет и различные ракеты, наведения которых надо дожидаться, а только потом запускать в противника.

Графическое же оформление многих приводит в восторг, хотя мне оно почему-то не пришлось по душе какой-то блеклостью и излишней зеленоватостью. Только не надо сразу кричать, что у телевизора можно менять яркость и цветность — это я и без вас знаю! В общем же, сами модельки самолетов выглядят очень и очень, так же как красивенький ландшафт. Огни ночного города, например, просто завораживают. Правда, вот травка блистает крупнокалиберными пикселями, но это, в принципе, можно и простить, тем более, что не на второй PlayStation играем, а на первой.

А вот звуковое сопровождение простить нельзя. На самом деле, я этому аспекту в играх всегда уделял и уделяю очень немного внимания, считая это уж совсем незначительным моментом, но это не значит, что делать игры надо, ориентируясь на любителей отключать звук у телевизора, к чему вынуждает **Ace Combat 3: Electrosphere** своими невыразительными и раздражающими перестукиваниями, ошибочно называемые кем-то "мелодией". Я, конечно, не требую от разработчиков, чтобы они предоставляли мне возможность летать под, скажем, Rage`вскую "Invisible Horizons" (тем более что не все раз-

игрового процесса, все также привлекающего к себе любителей самолетных шутеров. Им игра и понравится, но, впрочем, не думаю, что до бессонных ночей перед телевизором, так как игра все же очень и очень далека от совершенства.

Александр Щербаков

РЕЗЮМЕ



МНЕНИЕ АВТОРА

Хорошая леталочка-стрелялочка из серии **Ace Combat** с весьма приятным дизайном и графическим оформлением, а также достаточно неплохим игровым процессом. Из недостатков можно отметить некоторую заурядность и однообразие, а также по непонятным причинам вырезанный при переводе на английский язык сюжет и, соответственно, красивые анимационные ролики, что также отразилось на интересности. Игра будет необходима тем, кому нравились предыдущие **Ace Combat**, ну а все остальные, пропустившие японскую версию, могут спокойно пропустить и европейскую.

ОЦЕНКА

ГРАФИКА	8
ЗВУК	6
GAMEPLAY	8
ОРИГИНАЛЬНОСТЬ	7



СЛОВО РЕДАКТОРА

Урезанный для Европы "Ace Combat", потерял значительную часть своей привлекательности. И это плохо.

STAR IXIUM



ЖАНР космический симулятор **ИЗДАТЕЛЬ/РАЗРАБОТЧИК** Namco
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ 1 **АЛЬТЕРНАТИВА** Colony Wars, Wing Commander IV

Сразу скажу, что это необычная для Namco игра. Она практически лишена того, за что общественность любит продукты этой компании — тут нет девушек, тут маловато стилистики и сюжет тут совершенно дебильный, как и выражение лица главного героя. В итоге мы имеем совершенно рядовой продукт, который, впрочем, еще достаточно интересен на удивление необычными (относительно необычными, конечно) ходами. В принципе, Namco никогда не была известна как великий производитель космических псевдосимуляторов. Весьма неплохой список космических стрелялок вроде Galaga или Xevious за ней, конечно, числится, но, согласитесь, симулятор и стрелялка — это все-таки не одно и то же.

Star Ixiom представляет собой взгляд разработчика на жанр, в котором на PlayStation уверенно удерживает лидирующие позиции сериал Colony Wars, никем пока не превзойденный. Star Ixiom это, кстати, сделать тоже не удастся — не того полета птица.

Что отрадно, неплохие задумки в нэмковском... эээ... симуляторе имеются в достаточно приличном количестве, и при желании (и умении) на их основе можно было бы сотряпать что-то посерьезнее и поинтереснее. Задумки, правда, не все принадлежат "перу" разработчиков из Namco, скорее даже это просто сборник чужих, малость трансформированных идей, что, на самом деле, не у всех в наше время можно встретить.

Итак, Star Ixiom явно урвал кусочек от серии Wing Commander, позволив игроку между миссиями бродить по космической базе, где находится его летательный аппарат. Естественно, никакого видео в страшных количествах в игре нет — шатания по базе, состоящей, по сути, из трех отсеков, происходит примерно в стиле Final Fantasy, но с гораздо худшим качеством. Особенно сильно смешат корявые движения главного персонажа и его "сюжетные" контакты с обслуживающим персоналом, отдающие таким примитивизмом и тупостью, что просто порой страшно. Но ладно.

На базе можно экипировать свой кораблик, повешать на него дополнительное оружие, примочки всякие, ну и так далее. Сами задания, чей принцип выполнения практически одинаков во всех трех режимах игры, строятся следующим образом. Вы попадаете на карту сектора пространства, в котором находитесь. Карта поделена на квадратики, в некоторые из которых помещены условно обозначенные планеты, астероиды, ваша база, скопления противников и так далее. Чтобы попасть туда, куда вам нужно, достаточно выбрать условное обозначение и нажать на кнопку, активизировав тем самым гиперускоритель и совершив прыжок, сопровождающийся мерцанием разных цветов вокруг вашего летательного аппарата и истеричными дерганьями Dual Shock'a. Прыгаем мы, в основном, к противникам, так как чаще всего миссии сводятся к простому их уничтожению. Они, правда, не стоят на месте, так что пока вы воюете с силами врага в одной точке планетарной системы, в другой, возмож-

но, гады летят на всех парах к вашей базе, стараясь ее разрушить. Приходится после разборки лететь туда и исправлять положение. Очень даже неплохо задумано. Было бы только все поразнообразнее, а то как-то все быстро наскучивает, как и сами бесконечные стычки со злыми пришельцами, поднадоедающие после третьего полета. Управляется наш космический перехватчик достаточно сносно, весьма напоминая то, как это делается в Ace Combat 3. Кстати, так же как в "Электросфере" смотреть на происходящее можно "из кабинки" и с точки позади нашего железного гроба. Визуально Star Ixiom, как и должно было быть в игре от Namco, смотрится весьма достойно, с непременными туманностями, игрой цветов, солнечными бликами и так далее, хотя, с другой стороны, и показывает ряд недоработок, как-то плоские пикселизованные взрывы, на которые страшно смотреть после Colony Wars: Vendetta, а также кошмарные энергетические поля вокруг некоторых объектов и весьма уродливые планеты, тоже близко не крутившиеся рядом с той красотой, что была в Psygnosis'овской леталке.

Как итог мы имеем практически ничем не блистающую игру, в которую вряд ли кто-то захочет долго играть, будучи знакомым с лучшими представителями жанра.

Александр Щербаков



[1-2] По части графики Star Ixiom значительно уступает всем своим конкурентам. Особенно это касается спецэффектов, которые выглядят на экране просто убого.

РЕЗЮМЕ

МНЕНИЕ АВТОРА

Средняя космическая леталка с некоторым количеством неплохих задумок, по большей части кривовато реализованных. Играть, правда, вполне можно, особенно при отсутствии в вашей коллекции Colony Wars.

ОЦЕНКА

ГРАФИКА	7
ЗВУК	7
GAMEPLAY	6
ОРИГИНАЛЬНОСТЬ	7

6.5

СЛОВО РЕДАКТОРА

Первый за долгие годы действительно провальный проект от Namco, со средней графикой и таким же игровым процессом.



TAKTUKA

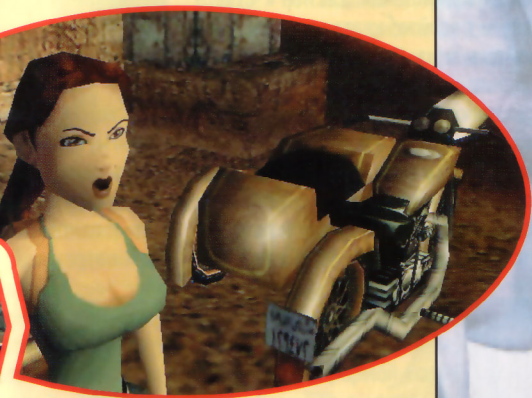
42

TOMB RAIDER 4

42



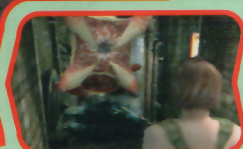
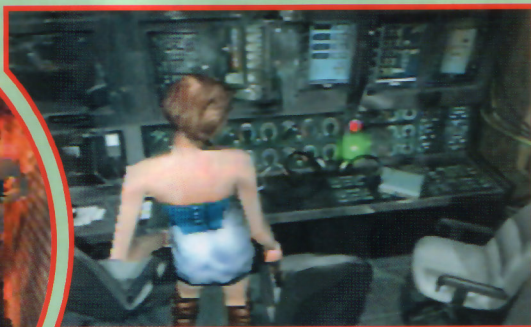
Вторая и заключительная часть прохождения четвертой серии знаменитого Tomb Raider'a ждет вас уже на следующей странице. Будем надеяться, что оно вам пригодится.



58

RESIDENT EVIL 3 NEMESIS

58



Третья часть страшного и ужасного Resident Evil'a оказалась довольно сложной игрой, для завершения которой вам обязательно потребуется наше прохождение.

TOMB RAIDER: THE LAST REVELATION

Уровень 16. Temple Of Poseidon

На этом уровне нужно найти 4 статуи Посейдона и прицепить к ним имеющиеся у вас наконечники-трезубцы Trident. Каждую статую охраняют скелеты, так что приготовьте гранатомет. Когда по всем каменным каналам потечет вода и заполнит зияющую дыру в центре, можно будет нырять.

В конце коридора увидите статуэтку с крыльями — она понадобится позже, чтобы избавиться от привидения. Бегите к отверстию в полу и падайте, хватаясь за лестницу. Спускайтесь вниз. Перед вами центральное помещение с огромным котлованом, который надо наполнить водой.

Арки в стенах комнаты ведут к четырем различным каналам с каменными лицами в конце. Где-то рядом с каждым лицом находится и соответствующая статуя Посейдона, на-

полняющая водой данный канал. Встаньте спиной к лестнице и лицом к котловану. Чтобы найти статую Посейдона, в каждой из комнат надо сделать следующее (последовательность не имеет значения):

В комнате сзади: забраться по каменной лестнице слева от выгравированного лица. Наверху вы найдете статую Посейдона. По пути убейте скелета. Когда вы спуститесь, появится привидение — забирайтесь по лестнице к статуэтке с крыльями в начале уровня, и оно исчезнет.

В комнате справа: спрыгнуть в пустой двухъярусный котлован, залезть в проход в правом углу и взять **Secret #49**, аптечку и патроны. Двигаться далее по

основному коридору и залезть в тоннель под каменным ликом. За огненными ловушками в полу увидите статую Посейдона. Справа будет еще одна пустая комната с огненными ловушками. Как только вы вставите трезубец — канал и котлован наполнятся водой.

В комнате впереди: встать рядом с каменным лицом и с раз-



бега запрыгнуть в отверстие в стене над огненной ловушкой в полу. Ползите в проход и вскоре увидите статую Посейдона. Расстреляйте оживших скелетов. Выбираться

из комнаты надо тем же путем, только спрыгивать из лаза не по центру, а левее, чтобы Лара не загорелась.

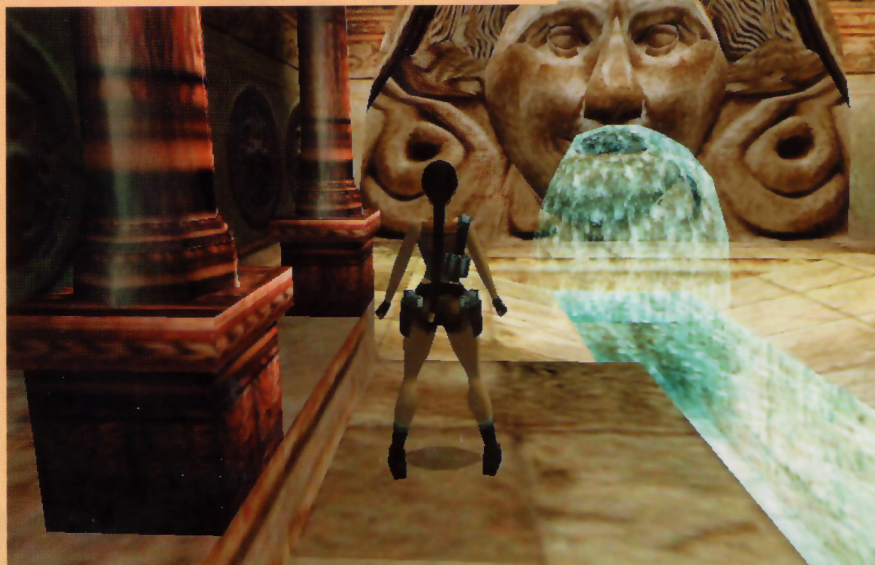
В комнате слева: забирайтесь по шесту перед каменным ликом наверх и увидите еще одну статую Посейдона. Спускаться вниз также надо тем же путем.

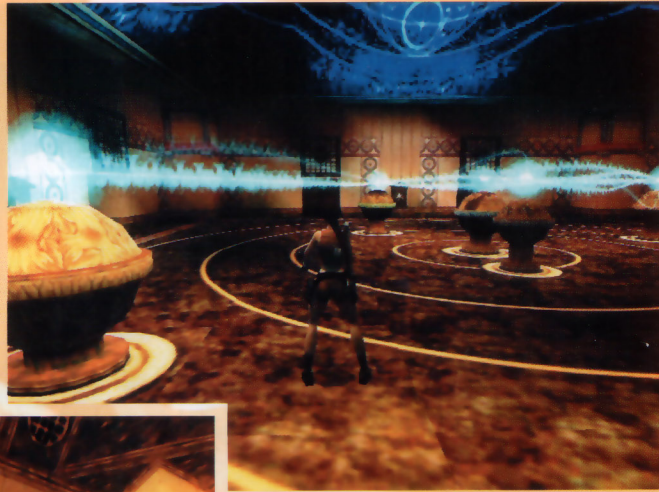
Возвращайтесь к центральной комнате с котлованом и ныряйте (перед этим надо удостовериться, что убиты все скелеты). Плывите в подводный тоннель и вылезайте на платформу. Убейте скелетов и поднимайтесь по любой лестнице. Спрыгивайте на площадку с колоннами и, когда появятся два призрака, расстреляйте вазы в нишах по обе стороны комнаты — в них находятся крылатые статуэтки, при помощи которых вы избавитесь от привидений.

В последней комнате уровня откройте каменный гроб и возьмите часть золотых доспехов **Left Gauntlet**. Бегите в любую из открывшихся дверей и в коридоре забирайтесь в отверстие в стене — уровень закончится.

Уровень 17. The Lost Library

Здесь вам придется разгадать сразу несколько головоломок. Вашими противниками будут привидения и железные рыцари-дровосеки. Убить рыцаря очень сложно — надо поразить его прямо в изумрудное сердце. Учитывая тот факт, что он все время двигается и атакует, а какой-либо платформы,





с которой его можно спокойно расстрелять, поблизости обычно нет, то процесс умерщвления может очень затянуться. В общем, держитесь от них подальше, но железного всадника все равно придется убить, потратив на это уйму аптечек, патронов и времени. Все это вместе делает этот уровень довольно длинным и сложным.

Проход ведет в центральный зал библиотеки. По обеим сторонам вы увидите синие двери. Некоторые открываются снаружи, некоторые — только изнутри (через них вы будете возвращаться в центральный зал, решив очередную головоломку). В центре находятся большие ворота выхода с уровня. Для того чтобы их открыть, нужно будет добраться до правого дальнего балкончика и потянуть за цепь, но об этом позже.

Первая дверь слева: пустая трата времени, вы только столкнетесь с парой дровосеков, а прозрачный свиток на постаменте взять нельзя, но для того чтобы закончить уровень, надо найти аналогичный.

Вторая дверь слева: ведет к шесту, дискам-лезвиям, подвальному помещению с рыцарями и трем звездам, которые понадобятся в комнате-планетарии.

Третья дверь слева: заперта, ведет в зал со змеиными статуями и далее, на второй ярус библиотеки, к фонтану и на балкончики. Если вы встретите на этом уровне огненного призрака, то единственное спасение от него — этот фонтанчик.

Первая дверь справа: заперта, отсюда вы выйдете уже со свитком.

Вторая дверь справа: пустая трата времени, за вами погонится пара призраков.

Третья дверь справа: планетарий. Для того чтобы открыть решетки в стенах с макетами планет, нужны 3 острокопечные звезды.

Итак, бегите в среднюю дверь слева и спускайтесь по шесту вниз. Быстро скользите



между дисками — они только немного вас поранят. Гораздо опаснее подниматься обратно — придется спрыгивать на все промежуточные этажи, сохраняться, принимать аптечку и карабкаться дальше. Один диск может отнять и полздоровья. В конце коридора забирайтесь по аналогичному (короткому) шесту с острым диском и вылезайте на платформу.

В комнате находятся два колеса-шестерни, первая звезда в стене и робот-дровосек. По внешней стороне левой колонны можно забраться на арку и идти в проход. А в дальней части комнаты есть два темных коридора с болтающимися цепями, которые ведут к заслонкам в полу. Повисните на ближнем к стене коротком крае ямы левого колеса и спускайтесь вниз, берите в шахте **Secret #50**, патроны. Чтобы убить рыцаря, можно добежать по одному из коридоров с цепями до заслонки в полу и встать на нее. Рыцарь будет ходить кругами, не замечая Лару, а тем временем можно спокойно поразить его в сердце несколько раз. Возвращайтесь в комнату, забирайтесь по колонне вверх и идите в проход. Здесь-то и начнутся основные злоключения.

Спускайтесь вниз по шесту и увидите еще парочку рыцарей. В стене слева есть запертая дверь, а в следующем помещении — яма с лестницей в полу, которая

ведет в конюшню. Этот участок уровня наиболее трудный. Нужно убить обоих рыцарей и всадника внизу. Первое попадание во всадника убьет его лошадь, и он спешится. Второе попадание — уничтожит самого всадника, и вы сможете взять артефакт **Horseman's Gem**. Он открывает решетку в комнате с двумя дровосеками наверху. Я долго пытался честно убить всех рыцарей. Основная тактика — убежать от них достаточно далеко **R2**, развернуться и выстрелить в сердце надвигающегося противника, используя прицел.

В отношении всадника могу посоветовать встать где-нибудь в угол за колонной. В конюшне есть такая маленькая комнатка с длинной платформой-бордюром и парой колонн. Встаньте в углу и дождитесь всадника. Он упрется на своей лошади в угол прямо перед вами и будет пытаться скакать дальше, оставаясь на месте. При этом вашему здоровью не будет нанесено никакого ущерба — он просто не достает. Это отличная возможность для того, чтобы взять его сердце в прицел. После того как я расстрелял изумрудный ромбик в упор раз 10, он, наконец, свалился. Кляня разработчиков, я сохранился, но предстояло еще расстрелять пешего всадника. Потратив много времени и сил, я все-таки это сделал: бегите в другую комнатку в глубине конюшни с противоясом и решеткой в стене. Прицельтесь и





расстреляйте противовес — решетка откроется, и можно будет взять **Secret #51**, аптечку и патроны. Здесь вы на время избавитесь от преследующего рыцаря и сможете хорошо прицелиться. Если он упрется в угол, спрыгивайте и расстреливайте его сзади как только он повернется. Когда этот немыслимый противник будет повержен, возьмите его сердце **Horseman's Gem** и поднимайтесь наверх.

Откроете решетку **Horseman's Gem**, дерните за цепь, которая открывает подводную нишу. По логике уровня следующий шаг — подняться по шесту обратно в комнату с первым рыцарем и звездой, добраться по одному из коридоров с цепями до люка в полу в конце (какой люк/коридор — не имеет значения), встать на него и нажать ⊗, чтобы открыть.

Прыгайте в воду и плывите в коридор за открытой решеткой. Выбирайтесь из воды и выковыривайте фомкой две звезды в стене. Прodelайте весь путь до центрального зала библиотеки и бегите в планетарий (о том, как подниматься по шесту с дисками-лезвиями, см. выше).

Вставьте звезды в слоты в стенах — откроются решетки с макетами планет. Их всего пять, и на суд играющих разработчиками предлагаются следующие названия: Земля, Луна, Марс, Венера, Юпитер. При этом более-менее узнаваемы только Земля и Луна. Почему планет только пять и используется геоцентрическая система? Просто в стародавние времена так представляли себе мир.

Для того чтобы открылась дверь в левой стене комнаты, нужно установить все планеты в кружки на соответствующих орбитах. Понятно, что в центре будет Земля (этот макет изначально стоит в комнате). На следующей орбите — Луна (правая ниша в стене впереди). Венера находится левее Луны — двигайте ее из ниши на ближайший круг, а Марс и Юпитер, наоборот, тащите



через всю комнату, чтобы занять дальний по отношению к изначальному положению кружок. Когда планета установлена на правильной орбите, сверху появится прозрачный светящийся шарик. В результате взаимодействия электростатического и пяти планет откроется дверь в левой стене комнаты.

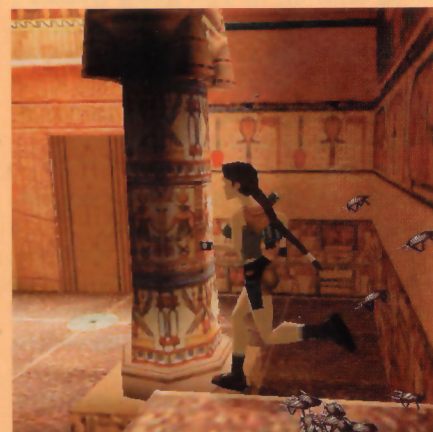
Коридор ведет в зал со статуями Змей. По пути откройте синие двери изнутри — в центральный зал библиотеки. У каждой статуи есть по рычагу. Он зажигает или гасит огонь в других статуях. Последовательность не имеет значения. Надо нажать все рычаги, например, начиная с ближней к двери статуи и далее, двигаясь против часовой стрелки. После этого все статуи загорятся, и поднимется секция пола в центре зала. Поднимайтесь наверх, на второй ярус. Если за вами погонится привидение, быстро найдите наверху фонтанчик и ныряйте в него.

Вскоре Лара окажется на балкончике второго яруса над библиотекой. Дверь слева — в комнату с арфой и постаментом для музыкального свитка. На противоположной стороне три двери. Левая — в комнату с огненным привидением, средняя — в комнату с дырой в полу, забитой досками, правая — в котлован со статуями льва, собаки и бульжником.

Идите в левую дверь. Когда за вами погонится привидение, бегите к фонтанчику. Возвращайтесь обратно и в той же комнате берите **Pharos Pillar**. Теперь идите в правую дверь второго яруса. Скользите вниз и по пути прыгайте и хватайтесь за лестницу наверху. Карабкайтесь вверх и перепрыгивайте на каменную платформу у правой стены комнаты — там лежит **Secret #52**, аптечка и патроны. Слезайте вниз. Если не брать этот секрет, то в комнате появится очередной дровосек. Бегите вверх по наклонному спуску — круглый камень просвистит над голо-

вой. Становитесь на край и прыгайте на рычаг слева — поднимется колонна в центре комнаты. Забирайтесь на нее и прыгайте к стене, на платформу. Выше будет отверстие — забирайтесь наверх, поднимайтесь по лестнице и по диагонали прыгайте на голову льва. Дергайте за цепь — челюсть льва опустится, и можно будет забраться к нему в пасть. Скользите по носу льва спиной вперед, хватайтесь руками, падайте и снова хватайтесь за челюсть. Теперь предстоит сложное движение. Если просто нажать ▲, то Лара заберется в челюсть льва, выпрямится, после чего ударится головой и свалится. Поэтому представьте, что это узкий лаз, и нажимайте L1 + ▲. Лара встанет на корточках. Ползите вперед и спускайтесь по шесту.

В комнате возьмите слева деревяшку и встаньте на одну из решеток — загорятся факелы у стены. Зажгите найденный кусок дерева и бегите дальше по коридору. Бросьте факел на доски, закрывающие большую дыру в полу — они сгорят, и можно будет спрыгнуть вниз. Берите музыкальный свиток **Music Scroll** на полу. Ползите в проход в стене, открывайте дверь и снова окажетесь в центральном зале библиотеки. Поднимайтесь через зал со статуями змей на второй





ярус и бегите в комнату с арфой. Установите свиток на пьедестале — заиграет музыка и откроется секретный проход. Он ведет на балкончик с цепью, которая открывает ворота выхода с уровня. Дергайте цепь, прыгайте вниз и бегите в ворота.

Уровень 18. Hall Of Demetrius

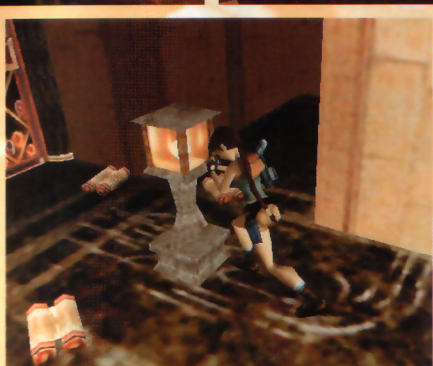
Бегите в двухэтажный зал и в проход в стене справа. Поднимайтесь наверх и берите **Pharos Knot**. Спускайтесь, бегите на другую сторону комнаты и снова поднимайтесь на верхний ярус. Вам продемонстрируют ролик: пока Лара будет читать свиток, появится Ван Крой и его ниндзя. Когда ваш противник скроется за этажеркой, расстреляйте всех ниндзя и снова поднимайтесь наверх. Двигайте фонарь по направлению к полкам, и дверь откроется. Проход ведет в **Coastal Ruins**, альтернативную точку входа 3. Когда вылезете там из воды, не забудьте прихватить **Secret #53**, патроны, аптечку и разбитые очки.

Уровень 19. Pharos, Temple Of Isis

Цель уровня — добыть 4 черных металлических фигурки жуков и вставить их в черную пирамиду в конце. Вас будут преследовать полчища маленьких жуков и птицы феникс с золотыми перьями.

Основная точка входа:

Уровень начинается в воде. В пещере на самом верху можно отдышаться и на время спрятаться от рыбы-молота. Проход ведет обратно в **Coastal Ruins**, но он не понадобится. Плывите к фасаду подводного здания. Внизу будет запертая дверь, а чуть выше, по обеим сторонам, есть два отверстия. Оба подводных коридора ведут к слотам для **Pharos Knot** и **Pharos Pillar**. Вставьте фигурки, и подводные ворота откроются. Плывите туда и вылезайте на платформе со статуями. Расстреляйте скелета и прыгайте в очередной подводный тоннель. В следующей комнате двери впереди и слева ведут в пустые комнаты. Плывите в правую дверь. Вылезайте из воды и расстреляйте золотую



птицу феникс. Ступеньки слева ведут в зал с колоннами и статуей богини **Isis**. Впереди — к черной пирамиде, Справа — на уровень **Cleopatra's Palaces**. Бегите в зал со статуей богини. Выковыряйте фомкой фигурки жуков из стен над колоннами слева и справа от статуй (одна из фигурок — пустышка, сломанный жук). Из каждого отверстия хлынет поток жуков — уносите ноги. Забирайтесь в ниши в стенах комнаты и нажимайте белые плиты — откроется люк в полу. Спускайтесь в люк и слезайте в пустой котлован. Жуки все время будут вас преследовать. Прыгайте на наклонную плиту и делайте с нее сальто назад, чтобы залезть на постамент. Возьмите заводной ключик **Winding Key** и нажмите на последнюю белую плиту в стене — она откроет ворота выхода из зала со статуей богини. Поднимайтесь наверх по лестнице и выходите из комнаты (жучки останутся в котловане).

Убейте скелета и поднимайтесь в комнату с черной пирамидой. С трех сторон от пирамиды есть отверстия, которые ведут еще к нескольким фигуркам жуков (одна из фигурок — пустышка). Тактика во всех случаях следующая: скользите вниз и в конце прыгайте как можно дальше в воду — через несколько секунд она загорится, а вам надо еще добратся до платформы и успеть вылезти. Выковыривайте фомкой фигурку жука (могут посыпаться маленькие жучки) и прыгайте обратно в проход с берега — пологий скат превратится в ступеньки. Возвращайтесь к пирамиде. Теперь у вас 3 черных фигурки жука, осталось раздобыть четвертую. Выходите из комнаты и поднимайтесь вверх по оставшимся ступенькам — на уровень **Cleopatra's Palaces**.

Альтернативная точка входа:

Бегите к пирамиде и вставляйте в слоты 4 фигурки черных жуков. Ее верхушка поднимется, и можно будет взять **Mechanical Scarab**. Соедините его с **Winding Key** в **Inventory** и получится незамысловатая заводная игрушка **Mechanical Beetle**, которая поможет обезвредить ловушки с шипами в полу во дворце Клеопатры. Возвращайтесь на уровень **Cleopatra's Palaces**, в Альтернативную точку входа.

Уровень 20. Cleopatra's Palaces

На этом уровне вы будете вскрывать могилы и гробы в поисках золотых доспехов. Заводным жуком можно обезвредить несколько (но не все) ловушек с шипами в полу. В конце уровня вы увидите двойника Лары — золотую Лару. Любое повреждение, нанесенное статуе двойника, будет немедленно отражаться на вашем собственном здоровье. Придется защищать и себя, и статую.

Основная точка входа:

Бегите в комнату с балкончиком впереди и поднимайтесь по скату слева. В коридоре взломайте фомкой две двери подряд и наверху увидите дыру в полу. Скользите вниз — попадете в воду, которая вот-вот загорится. Идите в левый угол и выковыривайте фомкой последнюю фигурку черного жука из стены. Больше в комнате ничего нет, и, вдобавок, уже загорелась вода. Прыгайте по платформам обратно ко входу в комнату — теперь пологий спуск превратился в ступеньки. Попытайтесь прыгнуть, ухватиться за край и подтянуться в проход. Если вы свалитесь в горящую воду — ничего страшного. Я все равно смог подтянуться, а за это мгновение Лара не успела загореться. Возвращайтесь в начало и переходите обратно на уровень **Pharos, Temple of Isis**, в альтернативную точку входа.

Альтернативная точка входа:

Теперь бегите в глубину дворца и до коридора с нарисованным на полу жуком. Весь коридор утыкан шипами, а заводной жучок



поможет обезвредить ловушки. Встаньте на квадрат с жуком и вытащите механическую игрушку из **Inventory**. Игрушка быстро ориентируется в правильном направлении и побежит по коридору, вызывая срабатывание ловушек. Теперь можно бежать вслед за ним. Подберите жучка — он понадобится еще несколько раз. Общее число пробегов жучка — **3-4**, после этого он ломается. Используйте его с максимальной выгодой.

Итак, вы внутри дворца. По ходу открывайте все встречающиеся гробы — обычно они находятся в комнатах, над входом в которые висят ловушки-лезвия. Все помещения образуют единый мини дворцовый комплекс из коридоров и лестниц. Ваша задача — отыскать в гробах части золотых доспехов (**Right Gauntlet**, **Right Greave**) и **Pharos Knot** (в гробу в центральной комнате за решетками). После этого можно вставить **Pharos Knot** в специальный слот над лестницей и пройти в следующее помещение. Кроме того, в холле дворца есть рычаг на стене, который открывает несколько дверей (в том числе и в комнату с решетками) и поднимает колонну в центре. Забирайтесь на колонну, прыгайте и хватайтесь за трещину в ближайшей стене и на руках идите по периметру комнаты, преодолевая углы и т.д., пока не сможете подняться. Наверху будет гроб с **Right Greave**. Если вы спрыгнете в отверстие в стене, то окажетесь в знакомом коридоре между ловушек, которые, скорее всего, уже сработали. Слева от лестницы со слотом для **Pharos Knot**, за коротким коридором с еще одной ловушкой в полу (ее также можно деактивировать заводным жуком, если хватит заводов) находится **Secret #54**, аптечка и патроны. В одной из комнат придется убить птицу феникс и скелета. Итак, вставляйте **Pharos Knot** в слот и идите в следующее помещение.

Ваша цель — забраться на самый верх. Возьмите аптечку с пьедестала — поднимет-



ся колонна, а рядом, на соседней платформе, образуется энергетический двойник Лары — золотая Лара.

Поднимайтесь на колонну, цепляйтесь за рельефное дно мостика и идите на руках на другую сторону. Поднимайтесь по лестнице в нише на второй ярус. Под потолком комнаты гнездятся две птицы феникс. Как только вы станете подниматься выше, они попытаются атаковать сначала вас, а затем и золотую копию Лары. Надо успеть уничтожить их до того, как они спустятся ниже, иначе придется снова слезать на пол комнаты. Прыгайте на соседний мостик и забирайтесь в нишу в стене. Коридор приведет в комнату со скелетом. Быстро прыгайте на висящую под потолком платформу в центре комнаты и убивайте птицу феникс вместе со скелетом. Дверцы под потолком по обеим сторонам комнаты открываются соответствующими рычагами над платформой. Прыгайте на них с разбега, и они сработают под весом Лары. За одной из дверей возьмите **Hathor Effigy**, за другой — **Ornate Handle**. Соедините их в **Inventory**, и получится **Portal Guardian**. Вставьте его в вертикальный шест перед центральной дверцей и идите в тронный зал. Осталось разделаться с парой крепких придворных охранников Клеопатры и взять в гробах оставшиеся части доспехов: **Left Greave** и **Breast Plate**. Возвращайтесь в центр комнаты и прыгайте в один из открывшихся люков, чтобы закончить уровень.

Уровень 21. City Of The Dead

Начиная с этого места пойдут одни мрачные уровни с недостаточным освещением. Все они связаны одной цепочкой переходов — можно проехать с одного на другой на мотоцикле. Ваша глобальная цель — добраться до Цитадели. Название **City of The Dead** вполне соответствует содержанию. Здесь вам придется столкнуться с самонаводящи-

мися пулеметами. Уничтожить такой пулемет можно только подстрелив бочки с горючим поблизости (если они есть) или белый бензобак на обратной стороне пулемета (используйте прицел).

Убейте снайперов в здании слева (один на камне, другой на

крыше) и возьмите у трупа револьвер. В городе есть несколько вещей, которые необходимо сделать.

Во-первых, на окраине есть улочка с пулеметами на крыше здания — она простреливается, и вы постоянно будете под огнем. В нише в здании слева возьмите гранатомет. Путь влево ведет к пропасти, за которой находится **Secret #55**, патроны и аптечка. Но перепрыгнуть ее можно будет только когда вы найдете и приладите к мотоциклу **Nitro Booster** на одном из следующих уровней. Путь вправо ведет к воротам выхода с уровня. Слезайте и бегите в здание напротив. Встаньте со стороны головы убитого и оттащите труп с решетки в полу. Теперь ее можно будет открыть рычагом в одной из следующих комнат, вернуться и залезть в лаз наверху (вы не можете забраться в проход сейчас, потому что он находится на уровне пояса Лары). Возвращайтесь к мотоциклу и объезжайте здание — окажетесь на предыдущей улочке, рядом с квадратным камнем у стены. Забирайтесь в лаз в стене над камнем. Он ведет к рычагу, который открывает ту самую решетку. Возвращайтесь к мотоциклу.

Во-вторых, есть платформа с яркими огораживаниями, где ведутся ремонтные работы. Туда можно запрыгнуть на мотоцикле с ближайшего трамплина — под его весом пол провалится, а коридор приведет к глухой стене и котловану с водой. Пробивайте на мотоцикле стену, и снова окажетесь на улице. Теперь можно вернуться пешком и нырнуть в воду. В подземном помещении



соберите аптечки и патроны и скользите в котлован вниз. Возьмите снайперский прицел рядом с убитым. Хватайтесь за трещину в стене и идите на руках до того места, где можно подняться. Соедините револьвер с прицелом и подстрелите голубой маятник через окошко, но не заденьте улей с мошками перед ним. Из шарика вылетит привидение, и откроется дверь — бегите вверх по лестнице и прыгайте в воду. Когда привидение залетит в воду, поверхность пруда замерзнет. Течением вас вынесет в предыдущую комнату с убитым. Снова бегите вверх по лестнице к уже замерзшему пруду. Нажмите рычаг, и в котловане с убитым откроется дверца. Бегите в проход. По пути взломайте фомкой сирую дверь с **Secret #56**, аптечкой, и вскоре окажетесь в нише перед зданием в начале уровня. Повисните на руках и идите вправо, к воротам, затем подтягивайтесь в другую нишу. Прыгайте на рычаг у ворот напротив — под весом Лары он сработает и откроет их. Слезайте и расстреливайте охранника.

Садитесь на мотоцикл и отправляйтесь в открытые ворота. Заезжайте по лестнице на самый верх, до трамплина, и прыгайте на противоположную сторону ущелья. Слезайте и нажимайте на рычаг — он поднимает колонну на лестнице. Садитесь на мотоцикл и возвращайтесь на лестницу. Снова поезжайте на самый верх, но в этот раз за трамплин, и вскоре окажетесь на улице. Возвращайтесь к открытой решетке в здании с трупом и забирайтесь в проход над ней. В конце нажимите рычаг и снова садитесь на мотоцикл. Отправляйтесь к поднятой колонне на лестнице и забирайтесь наверх (мотоцикл в этот раз лучше оставить у ворот, а дальше идти пешком). Проход ведет к крыше с неисправным пулеметом. Прыгайте через проход и идите в открытую последним рычагом дверь. С соседней крыши видны два пулемета на другой стороне улицы. Подстрелите бочку с горючим рядом с ними, и все взорвется. Прыгайте через улицу на ту сторону и за пулеметами нажимайте рычаг — откроются ворота выхода с уровня.

Возвращайтесь к мотоциклу и езжайте в ворота — уровень закончится.

Уровень 22. Chambers Of Tulun

Итак, вы примерно в таком же мрачном месте, все в том же городе мертвецов. Одни из ворот выхода с уровня охраняет здоровенный двуногий бык. Когда он бьет своей пащей о землю, возникает ударная волна, которая наносит вред вашему здоровью. Ваша цель — загнать быка в ловушку и, воспользовавшись его отсутствием, спокойно закончить уровень.

Основная точка входа:

Перед вами большой храм без крыши и с двумя выходами. Обе двери захлопываются рычагом на самом верху, над дальней из них. В ближнем левом углу здания лежит гранатомет, в дальнем — аптечка. Забраться наверх можно по колоннам по обе стороны от ближнего входа. В это здание можно заманить быка и захлопнуть двери ловушки. Возвращайтесь к мотоциклу. Езжайте вправо и прыгайте через пропасть. Остановитесь у каменных ступенек и трамплина (прыгнуть с трамплина можно будет только с **Nitro Booster**). Становитесь на самый верх ступенек и поворачивайтесь к зданию на севере. Забирайтесь в отверстие и ползите в тоннель — он ведет к **Secret #57**, комнате, набитой большим количеством всевозможных items.

Снова садитесь на мотоцикл и поезжайте за угол. Раздавите шершня и остановитесь перед ступенькой. Ворота рядом ведут на уровень **Trenches** — они понадобятся позже. Бегите вперед и за углом здания увидите быка-хранителя ворот и деревянное колесо.



Бегите от него в здание храма и забирайтесь наверх по колоннам у дальней двери. Все время, пока вы будете спокойно карабкаться к рычагу, бык будет бесноваться внизу. С колонны прыгайте на ближайшую платформу, оттуда — к левой стене и хватайтесь за трещину. Идите на руках до следующей платформы, поднимайтесь и прыгайте на угловую лестницу. Все время держитесь руками и обогните угол колонны (Лара может огибать углы). Спрыгивайте на другой стороне и поднимайтесь по проходу на крышу к рычагу. Дергайте за него, и двери храма-ловушки захлопнутся на некоторое время.

Далее по логике игры вы должны прыгнуть на ближайшую платформу справа, с нее — на маленькую платформочку перед тросом, затем раскачаться на веревке и допрыгнуть до одного из проходов в крыше на противоположной стороне здания. Одно из них — **Secret #58**, другое — ведет к отверстию в крыше и обратно на улицу. Вы должны приземлиться недалеко от мотоцикла. Особо жаждущие могут попытаться это сделать, однако это практически невозможно. Сделать сложный прыжок с веревки по диагонали и схватиться руками за край прохода просто нельзя, а до противоположной стены здания не допрыгнешь, даже максимально раскачавшись. Честь и хвала разработчикам из Core — в который раз я упомянул про себя славных программистов крепким добрым словом.

Мое альтернативное решение следующее: дерните за рычаг еще раз, чтобы снова открыть двери. Бегите по коридору обратно на предыдущий ярус, повисните на руках и спрыгивайте на пол храма. Затем бегите спринтом от быка-хранителя к деревянному колесу. У вас будет возможность повернуть колесо 3-4 раза, пока бык вас не догонит, а этого вполне достаточно, чтобы открыть ворота. Не обращайте внимания на шершня и хранителя, глотайте аптечки и пробивайтесь к воротам, ваша задача — успеть туда залезть. Внутри вы увидите лестницу, которая ведет на следующий уровень, но подниматься по ней надо не по центру, а приме-





нив старый трюк **TR**, по **КРАЮ** лестницы, чтобы не были задействованы ноги. Тогда бык не будет колотить палицей и ударной волной сбрасывать вас с лестницы на середине. Как видите, храм-ловушку вообще можно было не использовать. Лара попадает на **Citadel Gate**.

Альтернативная точка входа 1:

Спускайтесь по лестнице, выбирайтесь через нишу справа и убегайте от быка-хранителя. Садитесь на мотоцикл и отправляйтесь в ворота, на уровень **Trenches**.

Альтернативная точка входа 2:

Теперь у вас есть **Nitro Booster**, и можно перепрыгнуть трамплин у лестницы. Для разгона на мотоцикле используйте клавишу **R2** (спринт). На каменной площадке вылезайте и бегите в дверь. Убейте охранника и осмотритесь. Помещение представляет собой некое багажное отделение. Справа под потолком видны спринклеры — противопожарные распылители воды, реагирующие на дым. Бегите до конца коридора и берите деревяшку на полу. Возвращайтесь в предыдущую комнату и спускайтесь вниз по другому коридору. Бегите мимо лестницы в дверь, застрелите охранника и подожгите свой факел (дверь открывается ногой). Возвращайтесь и бегите прямо под спринклеры — сработает система пожаротушения, и

в котловане, где вы взяли деревяшку, теперь образуется достаточно высокая для прыжка ступенька. Забирайтесь в следующую комнату, расстреливайте деревянные ящики и замок на решетке двери (через прицел). В отверстии в стене берите **Roof Key** и возвращайтесь к мотоциклу. Если желаете взять **Secret #55** на **City of The Dead**, то сейчас как раз самое подходящее для этого время. В любом случае снова отправляйтесь на мотоцикле на уровень **Trenches**, Альтернативная точка входа 1, через знакомые ворота.

Уровень 23. Citadel Gate

Основная точка входа:

Поболтайте с раненым насчет того, что произошло в городе (ему нужны коды доступа, чтобы выполнить свой долг перед страной и въехать в монстра на грузовике со взрывчаткой). В следующем переулке вы увидите собственно изрыгающего пламя монстра. Если вы находитесь в пределах определенного радиуса от него, вас начинают заживо есть тучи мошкар. Не обращайте на них внимания, никакого репеллента в этой игре не предвидится. Просто быстро бегите вперед, и они вскоре отстанут. За монстром будет переулок с бельевой веревкой. Справа увидите единственную примечательную улочку в городе. Из подвала вылезут крокодилы. Прыгайте через низкий кирпич-плетень в небольшой загончик с гробами. В его стене есть достопримечательная дверь. Нажимайте рычаги в соседней стене в любой последовательности, забирайтесь на платформу наверху и дергайте четвертый рычаг. Оба надгробия отъедут. Одна из ям ведет в коридор с рычагом, который отпирает дверь в соседней яме. За

этой дверью находится последний рычаг, который завершает последовательность и открывает дверцу наверху, рядом с надгробиями. Бегите туда, спасаясь от мошкар.

Наверху прыгайте на веревку и разворачивайтесь. Теперь вы собственно над загончиком. Можно раскачаться, прыгнуть по направлению к правому колоколу и схватиться за выступ. Затем упасть и снова схватиться. Проход ведет к **Secret #59**. Правда, этот диагональный прыжок сделать практически невозможно. Возвращайтесь обратно на веревку и прыгайте вперед на платформочку. Теперь ваша задача пропрыгать по крышам до конца этого и следующего переулков. Не обращайте внимания на балки и маленькие балкончики — за них все равно нельзя хвататься. Прыгайте только по шиферным крышам и стандартным платформам. Для того чтобы перелезть в правый переулок, надо обогнуть на руках угол здания. Далее прыгайте на платформу напротив, а с нее — к предыдущей к стене с трещиной и аптечкой. Идите на руках и спрыгивайте на платформочку вниз. Через пару крыш будет каменная арка — вход в здание. По пути обильно истребляйте летучих мышей и шершней.

Вы окажетесь в высоком проходе над огромной ямой. Слева будет раздолбанная машина такси, а справа — перевернутый джип. Разбегитесь и прыгайте к джипу (в полете нажимайте **►** — траектория прыжка искривляется в нужную сторону). Убейте двух шершней, возьмите **Nitrous Oxide** за джипом, но не наступите на огонь. Прыгайте через яму по направлению к такси — вполне можно допрыгнуть. Возвращайтесь к началу уровня и снова поговорите с раненым. Забирайтесь по той же лестнице и идите на **Chambers Of Tulun**, Альтернативная точка входа 1.

Альтернативная точка входа:

Прыгайте с **Nitro Boost** через заграждения и минное поле, ускоряйтесь, когда будете ехать мимо чудовища, и возвращайтесь к раненому в начале уровня. Он сядет за руль грузовика,





активирует взрывчатку, въедет в монстра и все взорвется, в том числе и мотоцикл Лары. Вы отправляетесь на уровень **Citadel**.

Уровень 24. Trenches

На этом уровне вы побываете еще бесчисленное число раз.

Основная точка входа:

Слезайте с мотоцикла и бегите к пальме и дальше, в арку. На развилке слева над кучей песка возьмите аптечку и патроны. Бегите дальше, в арку с пулеметом-огнеметом напротив. Прячьтесь за ящиками справа и ползите в дальний левый угол с амбразурой. Встаньте в полный рост — пулемет развернется и станет стрелять. Теперь нагнитесь, ползите за высокий ящик и становитесь. Локатор вас не заметит, и пулемет останется на месте — боком к вам. Сделайте из-за ящика маленький шаг влево и прицельтесь в белую канистру за ним — пулемет взорвется. Таким же образом можно уничтожить и другие.

Берите патроны на платформе наверху и прыгайте к дыре на противоположной сто-

роне. В конце прохода стоит еще один пулемет. Ползите в лаз слева, но перед этим выстрелите туда гранатой — это убьет охранника в комнате. Горячий пар немного повредит здоровью, но несущественно. Расстреливайте ящики и берите патроны. Из этого дота можно спокойно прицельтесь и взорвать предыдущий пулемет и охранника. Выбирайтесь тем же путем и бегите в конец коридора.

На развилке сначала ползите в правый проход и в конце берите карточку с кодами доступа **Weapon Key Code**. Возвращайтесь, повисните на руках, обогните угол и продолжайте движение до конца прохода с пулеметом в конце. Спрыгивайте и расстреливайте двух охранников. Из мотора разбито-



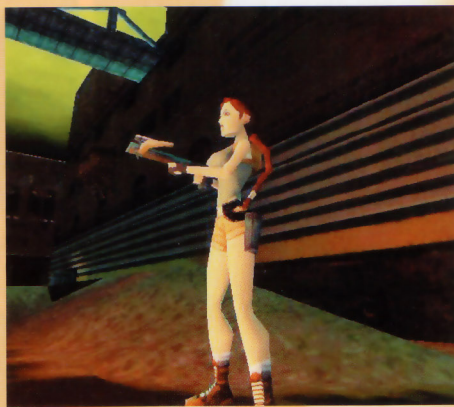
го джипа выломайте фомкой **Valve Pipe**. Расстреляйте ящик в глубине деревянного навеса и возьмите аптечку. Вторая находится за пулеметом. Возвращайтесь тем же путем обратно к мотоциклу. Соедините **Valve Pipe** и **Nitrous Oxide** и сделайте апгрейд своему железному коню —

теперь можно будет прыгать через пропасти с разбега (клавиша **R2** — спринт). Возвращайтесь обратно в **Chambers of Tulun**, Альтернативная точка входа 2.

Альтернативная точка входа 1:

Теперь у вас есть **Roof Key**, и можно добраться до крыши. Снова остановитесь перед пальмой и посмотрите наверх, на стену слева. Вы увидите трещину, по которой вам вскоре предстоит идти на руках. В конце трещины стоит бетонный блок — расстреляйте его через прицел, чтобы не мешал по пути. Перед пальмой есть арка с лестницей — поднимайтесь по ступенькам. В нише слева возьмите аптечку, а в нише справа подпрыгните и дерните за рычаг — откроется заслонка и проход. Вскоре вы окажетесь в нише в стене над пальмой. Идите на руках по упомянутой трещине и обогните угол здания. Цепляйтесь за рельефное дно мостика и спрыгивайте на противоположной крыше. Убейте охранника и шмеля и открывайте во-





Альтернативная точка входа 3:

Теперь вы перед минным полем. Используйте **Mine**

рота **Roof Key**. Снова прыгайте через улицу и хватайтесь руками за трещину. Подтягивайтесь в проход, он приведет к амбразуре, через которую виден красный ящик переключателя. Используйте прицел и расстреляйте кнопку и ящик, пока не пойдет дым. Это открывает маленькую дверцу в котловане рядом с большой кучей песка и лестницей наверху. Садитесь на мотоцикл, разгоняйтесь (начинать надо чуть ли ни с противоположной стороны улицы, задолго до лестницы, которая ведет к открытому отверстию) и прыгайте через этот узкий проем на платформу над кучей. Слезайте перед воротами "а-ля гараж" — они открываются изнутри — и забирайтесь по лестнице наверх.

Альтернативная точка входа 2:

Снова бегите в к той куче с песком, через которую вы прыгали на мотоцикле. Он все еще стоит наверху, поэтому использовать его не получится. Но в основании кучи теперь появилась ступенька. Становитесь на нее, подпрыгивайте и хватайтесь руками за платформу. Забирайтесь по лестнице и снова возвращайтесь на **Street Bazaar**, Альтернативная точка входа.

Detonator, чтобы уничтожить мины, и бегите к красной кнопке — она открывает дверь гаража. Теперь можно снова сесть на мотоцикл. Сбейте охранника и отправляйтесь на **Citadel Gate**, Альтернативная точка входа.

Уровень 25. Street Bazaar

Основная точка входа:

Спускайтесь по лестнице в гараж и поговорите с раненым. Возьмите **Mine Detonator Body**, ручку для домкрата **Handle** на столике слева и сам домкрат за автомобилем **Car Jack Body**.

Нажмите на красную кнопку — откроются большая и маленькая двери. Бегите в большую и поднимайтесь наверх. Прыгайте по диагонали и в полете хватайтесь за потолок. Идите на руках в соседнее помещение с контрольными щитками под крышей. Оттуда прыгайте и забирайтесь в лаз. Решетка в потолке закрыта. Соедините **Handle** и **Car Jack Body** — получится полноценный домкрат **Car Jack**. Примените его к узкой части стены и откройте люк наверху. Вылезайте на крышу.

Не обращайте внимания на мошкар. Отодвиньте маленький ящик в нишу за громоот-

водом. Толкайте большой ящик, похожий на воронку и расширяющийся кверху, и ставьте его прямо на участок крыши, куда бьет молния. Заграждения за мостиком разрушатся, и можно будет перепрыгнуть на другую сторону улицы. Цепляйтесь руками, огибайте угол и спрыгивайте на платформу. Ползите в лаз в стене, но перед этим можно допрыгнуть до участка крыши слева и взять **Secret #60**. Повисните на выступе и спрыгивайте на наклонную плоскость вниз. В бункере в одной из ниш возьмите

панель с кнопками **Mine Position Data**. Соедините ее с **Mine Detonator Body** — получите **Mine Detonator**, устройство для деактивации минных полей.

Появится бык. Забирайтесь на платформу с деревянными ящиками. Когда бык ударится лбом в стену, ящики свалются и откроют проход на второй ярус. Поднимайтесь и бегите в дыру в стене, из которой пробивается дневной свет. Вы снова окажетесь на **Trenches**, Альтернативная точка входа 2.

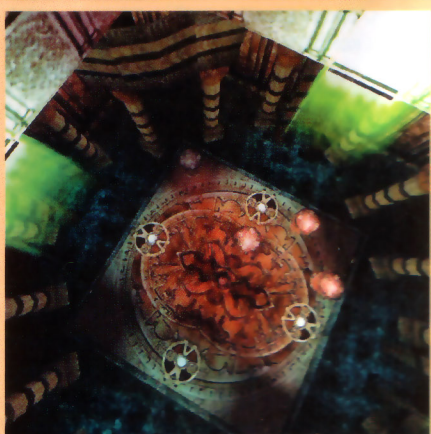
Альтернативная точка входа:

Снова спускайтесь в гараж, но теперь бегите в маленькую дверцу на улицу. Расстреляйте охранника у пальмы и бегите влево, в проход с ограждениями и запрещающими знаками. Вы снова окажетесь на **Trenches**, Альтернативная точка входа 3.

Уровень 26. Citadel

После просмотра ролика бегите в соседний зал и поднимайтесь в нишу по лестнице. Нажмите рычаг, возьмите на полу факел и зажгите его. Подпрыгните и подожгите веревку, натянутую поперек комнаты. Возвращайтесь в предыдущее помещение, подберите аптечку и патроны в нише и слезайте в открывшийся люк в полу. Вскоре вы окажетесь на большой лестнице. Спрыгивайте и забирайтесь на бордюр слева. Спускайтесь





на руках по трещинам в стене шахты и забираться в проход над самой водой. В следующей комнате залезайте в узкий лаз в стене — он ведет в соседнюю шахту. Снаружи повисните на руках и падайте на наклонную платформу. Надо пропрыгать по двум наклонным скатам, расположенным перпендикулярно друг к другу, и в конце схватиться за трещину в стене. Когда Лара начнет скользить спиной вперед, делайте сальто назад, чуть под углом — героиня приземлится на второй скат и снова заскользит лицом вперед — прыгайте в конце, хватайтесь за трещину и подтягивайтесь в нишу. Отсюда перепрыгивайте на другую сторону шахты и вылезайте. Бегите вверх по лестнице.

Наверху убейте охранников, нажмите рычаг и падайте в яму. Огненные ловушки в коридоре теперь отключены — он приведет в большой зал с четырьмя бочонками, каждый из которых обозначает сторону света. Расставьте их на круглой арене в соответствии с направлением, указанным на вашем компасе, и в стенах зала откроются двери (перед входом в зал должен стоять S-бочонок, слева — W-бочонок, по правую сторону — E-бочонок и у дальней стены — N-бочонок). Где-то здесь должен быть **Secret #61**. В одном из прохождений, по которому я сверял секреты, о нем буквально сказано следующее: "Найдите лестницу, над которой есть рифленый потолок, и идите на руках к дальней стене с узким лазом. Отпускайте руки, снова хватайтесь и подтягивайтесь в лаз". Этот секрет я не нашел, как ни старался, попробуйте вы.

Итак, перед вами три двери, которые ведут, соответственно, в три комнаты. Левая дверь — к люку в полу и подводной камере. Правая — к рычагу, изменяющему уровень жидкости в подводном тоннеле. Дверь впереди — к комнате с цепью, которая открывает каменную дверь в следующее помещение. Бегите в левую дверь и прыгайте в воду. В стене камеры есть затопленная ниша с рычагом — он открывает заслонки в полу, но нажать его можно только когда уменьшится уровень воды в резервуаре. Кроме того, один из тоннелей ведет в комнату с цепью. Противоположный — в другой резервуар, с рычагом в потолке. Нажмите его, и люк, через который вы попали в воду, герметически закроется. Теперь плывите в комнату с цепью, возвращайтесь по коридору в зал с бочонками и бегите в правую дверь. Убейте охранников и нажмите рычаг — уровень воды в резервуарах понизится. Возвращайтесь обратно в подводную камеру тем же путем — теперь можно нажать тот самый рычаг в до этого затопленной нише в стене. Уровень воды упадет еще сильнее. Подберите аптечки из люков в полу и возвращайтесь в комнату с цепью и дергайте ее (теперь в котлованчике нет воды). Бегите в открывшуюся каменную дверцу.

Когда вы вылезете из отверстия в стене, комната наполнится лязгом, и на вас нападут **Crusader Skeletons**. Они очень медлительны, и их нельзя убить — бегите вверх по деревянному помосту и вставайте у заграждения в конце. Отпрыгните, когда скелеты подойдут вплотную — они пробьют доски и откроют вам дорогу в следующую пещеру. Поднимайтесь наверх. В полу слева есть бездонный колодец. Повисните на руках, падайте и подтягивайтесь в про-

ход — он ведет к **Secret #62**. Бегите в дальний конец пещеры, к факелам, и уровень закончится.

Уровень 27. The Sphinx Complex

Основная точка входа:

Расстреливайте охранников на своем пути. Подберите ключи на земле и откройте дверь справа. Убейте еще нескольких охранников и нажмите рычаги по обе стороны каменного котлована (надо прыгать через пропасть). На выходе убейте еще одного ниндзя слева. Перед вами огромная статуя сфинкса "со спины". Пока что нам нужно пробраться в подземелье под ним. Бегите вправо и прыгайте через ямы и котлованы до самого конца, расстреливая охранников.

Входите в дверь здания справа и отодвигайте шкаф от стены — за ним проход. Расстреляйте решетку и ползите в соседнюю комнату. В конце отстреливайте обычными пистолетами еще одну решетку (это можно сделать и сидя на корточках). Убейте арабов в комнате и отодвиньте шкаф в углу — под ним **Secret #63**, ружье. Расстреляйте ящики и возьмите лезвие от лопаты **Metal Blade**. Нажмите на кнопку и выходите через ворота — появятся еще несколько охранников. Возвращайтесь к "спине" сфинкса тем же путем. Обогните его слева и продолжайте бежать по плоскостям. Вскоре вы увидите его каменное лицо с надгробием между лап. Туда нужно будет вернуться



уже с целой лопатой, а пока что снова прыгайте через бездонные котлованы впереди (запомните запертую дверь слева — она ведет на **Mastabas**). За последним из них вас поджидают арабы. Расстреляйте ящики перед массивными железными воротами и возьмите ручку от лопаты **Wooden Handle**. Забирайтесь на лапу сфинкса и перелезайте на другую сторону, к надгробию. Заберите в **Inventory** лопату и начинайте копать перед каменной плитой — вскоре Лара выроет подземный проход. Прыгайте вниз и бегите в тоннель, он ведет в основание сфинкса.

Альтернативная точка входа:

Вылезайте из прохода — вы снова перед надгробием между лапами сфинкса. Прыгайте через первый котлован к запертой двери слева, о которой я упомянул выше, и открывайте ее связкой ключей охранника **Guard Keys**. Лара попадет на уровень **Mastabas**.

Уровень 28. Underneath The Sphinx

Цель вашего пребывания здесь — собрать 4 статуи **Holy Scripture**, которые понадобятся при переходе на самый последний уровень. Для этого придется усмирить двух быков, собрать 4 ключа, решив несколько голово-



ломок, и не попасться ни в одну из имеющихся в изобилии ловушек.

Решетка за вами закроется. Коридор упирается в стену с тремя кнопками, рядом с которыми находятся две статуи быков (но видно, что они дышат). Если вы случайно или намеренно спровоцируете быков (достаточно просто близко подойти к ним), то придется заманивать их в пустые клетки по обе стороны коридора и закрывать рычагом решетку выхода. Если же с самого начала держаться от них подальше, то они вообще не доставят вам хлопот.

Возьмите на полу рядом со скелетом лист с иероглифами **Scrap of Paper** и спички. На нем, по идее, указана первая комбинация. В обоих концах коридора есть по три решетки, которые открываются после того, как вы нажмете все три кнопки в определенной последовательности. После этого кнопки блокируются до тех пор, пока вы не преодолеете все препятствия за открывшейся решеткой и не вернетесь снова в центральный коридор, чтобы открыть следующую. При этом, если набрать неверную комбинацию — открывается решетка в комнату с ловушками, в которую придется лезть. Кроме того, следует отметить, что из-за багов (ох, уж, эти Коре-программисты!) кнопки в центральной стене не всегда разблокируются даже после того, как вы найдете очередной ключ и вернетесь в коридор. Если это произойдет, то либо попробуйте переиграть уровень, либо используйте код **HELP** и переходите на следующий. В последнем случае ваша **Inventory** не досчитается 4-х статуй **Holy Scripture**, но они нужны в самом конце 35-го уровня только для перехода на 36-й, так что невелика потеря.

Коридоры за 4-мя решетками ведут к разноцветным ключам, которые надо собрать. Пятая решетка ведет в пещеру с цветными нишами в стенах — туда надо установить собранные ключи, и тогда откроется дверь в следующее помещение с **Holy Scriptures**. Шестая решетка ведет в комнату с ловушками. Как только вы про-

ходите под любой решеткой, она закрывается — надо искать рычаг, чтобы снова ее открыть.

Нажмите кнопки в следующем порядке: Правая-Левая-Средняя. Откроется решетка в левой части центрального коридора, которая ведет в комнату с четырьмя подсвеченными нишами в стенах. Наверху, в глубине каждой ниши, написана комбинация для решетки, которая ведет к ключу соответствующего цвета. Можно использовать арбалет с прицелом и выстрелить чем-нибудь ярким, вроде взрывающейся стрелы — тогда эту комбинацию станет видно. Они приведены ниже. Возвращайтесь к кнопкам.

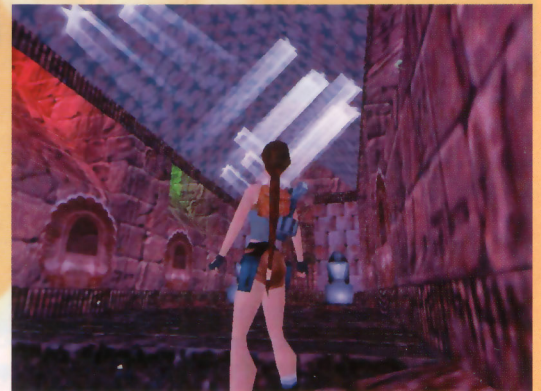
Нажимайте Правая-Левая-Средняя — откроется одна из решеток слева. В конце тоннеля с ямами увидите три прохода. В каждом из них есть много шатких досок, под которыми находятся острые шипы — их никак нельзя преодолеть, просто не ползайте по ним. Проблема в том, что спичка быстро кончается, а в положении на четвереньках нельзя зажечь новую, так что в темноте вы прямиком угодите в такую вот ловушку — запоминайте дорогу. Зажгите спичку и ползите в правый лаз. Далее налево-направо-налево и нажимайте рычаг в конце — он открывает решетку выхода. Возвращайтесь и ползите в левый проход и далее налево-налево, берите красный ключ **Stone of Maat**. Остается проход впереди — ползите прямо к шатким доскам справа, и вы упадете в яму с **Secret #64**, гранатометом. Возвращайтесь к трем кнопкам.

Нажимайте Средняя-Левая-Правая — откроется еще одна решетка в левой части коридора. За пропастью увидите комнату с четырьмя крокодилами и озером. Нажмите рычаги в стенах — откроется люк в полу в центре комнаты. Пятый рычаг открывает решетку выхода в основной коридор. Берите зеленый ключ **Stone of Khepri** и возвращайтесь.

Нажимайте Левая-Средняя-Правая — откроется решетка в правом конце коридора. В стенах каменной комнаты находятся 9 отверстий-ловушек. Если вы засунете руку не в то отверстие, то придется убежать от полчищ жучков. Встаньте лицом к северной стене (кажется, правая) и дерните рычаг в правом отверстии — откроется решетка выхода. Теперь берите синий ключ **Stone of Re** в правом отверстии из трех на восточной стене. Возвращайтесь в центральный коридор.

Нажимайте Средняя-Правая-Левая — откроется одна из решеток в правой части коридора. Всю пропасть можно обойти на руках по правому краю. В комнате с факелами есть отверстие в полу. Внизу — трехмерный подводный лабиринт, довольно унылая ситу-

ка. Вам придется плавать по подводным тоннелям и искать комнаты с рычагами. Каждый рычаг открывает очередную синюю заслонку рядом с изображениями иероглифов. В последней комнате (их 5) находится фиолетовый ключ **Stone of Atum**. В самом начале открыта только одна заслонка, и она находится довольно далеко от начала лабиринта — придется поискать. Описывать направления движения и расположение ничем не отличающихся друг от друга коридоров словами бесполезно — попробую лишь объяснить, где находится первая комната.



Когда вы нырнете в люк, то увидите развилку из трех коридоров. Плывите на Юг (кажется в правый), затем на Восток, снова на Юг и еще раз на Юг. За иероглифом будет первая комната.

Нажмите на рычаг и по пути обратно плывите в тоннельчик на предпоследней развилке — он ведет к открывшейся заслонке во вторую комнату. Дерните рычаг там и т.д. примерно в том же духе. Когда найдете ключ, возвращайтесь в центральный коридор тем же путем.

Бегите в пещеру с подсвеченными нишами и вставляйте ключи в соответствии с их цветом — откроется решетка выхода. В проходе не будет секции пола — хватайтесь за потолок и идите на руках. В следующей комнате находятся четыре статуи **Holy Scriptures**. Вокруг расставлены ловушки-лезвия. Бегите с левую нишу и берите первую статуэтку, прыгайте назад, затем поворачивайтесь и прыгайте вправо, берите вторую статуэтку. Остальные можно взять, используя примерно ту же последовательность движений. Откроется решетка, и можно будет выйти из комнаты. Хватайтесь за потолок и идите на руках через пропасть, затем бегите в тоннель — это выход с уровня.

Уровень 29. Menkaure's Pyramid

Цель этого короткого уровня — добраться до вершины пирамиды и попасть внутрь.

В конце тоннеля в потолке есть люк с ручкой. Встаньте лицом на Север под ручкой и подпрыгните, чтобы его открыть. Расстреляйте гигантского скорпиона — не редкость в здешних местах. Перепрыгивайте пропасть слева и далее по ходу движения. Убейте еще пару скорпионов, и вскоре окажетесь перед пирамидой. Бегите вправо и прыгайте

те по наклонным каменным платформам вокруг пропасти к зданию вдалеке (придется сделать пару раз сальто). Подстрелите гигантского насекомого и бегите в дверь. Внутри увидите сцену борьбы скорпиона с охранником. Расстреляйте скорпиона, но не заденьте араба — он даст вам ключи **Guard Keys** и **Armory Keys**. Последние нужны для **Secret #69**, и если охранник все-таки погибнет, вы их не получите. Соберите аптечки и патроны по углам комнаты и возвращайтесь обратно к пирамиде. Перейти пропасть теперь можно на руках по правому краю.

Вы окажетесь как раз недалеко от плоской каменной платформы — с нее и надо начинать восхождение наверх. Поверхность пирамиды представляет собой лабиринт из каменных глыб. Все они наклонные и различной высоты, на некоторых из них можно стоять, не соскальзывая вниз, на других — нет. Чем ниже плита и чем меньше ее угол наклона, тем выше вероятность того, что стоять на ней все-таки можно. На мой взгляд, это одна из самых удачных головоломок игры, привнесшая элемент ощущения дополнительной степени свободы в пространстве. Промучившись с плитами полчаса, вы научитесь с одного взгляда определять подходящую для очередного прыжка глыбу пирамиды. Если по дороге вам попадаются насекомые — это верный знак того, что вы на правильном пути.

Итак, прыгайте по плитам и постепенно поднимайтесь по стене пирамиды по диагонали. Вскоре вы упретесь "в тупик": ни выше, ни влево прыгать будет некуда. Сделайте прыжок с разбега вдоль стены влево и скользите по стене пирамиды вниз, до платформы, на которой можно стоять. Дальнейший путь очевиден: прыгайте по плоским платформам, как по ступенькам, и вскоре доберетесь до ворот пирамиды

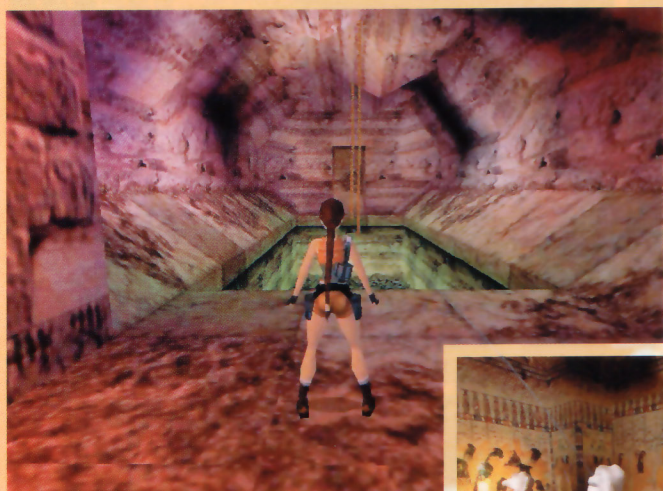
справа. Они открываются ключом охранника. Если пропрыгать чуть дальше за ворота, вправо, и подняться вверх по пирамиде, то можно взять **Secret #65**, револьвер со стены над воротами. Бегите в дверь и в тоннель выхода с уровня — он ведет внутрь пирамиды.

Уровень 30. Inside Menkaure's Pyramid

Бегите через раскачивающиеся лезвия и далее, до комнаты со звездой в потолке и лестницей.

Прицельтесь и расстреляйте звезду — откроется люк в полу в следующей комнате, в "железном кузове". Спускайтесь по лестнице и прыгайте в люк (мумий можно расстрелять из гранатомета). Перепрыгивайте на другую сторону котлована по веревке и снова расстреливайте мумий.

На развилке увидите два котлована с парой веревок. В конце правого есть рычаг, который открывает заслонку в комнату за левым. Ваша цель — попасть в эту комнату. Расстреляйте египтянина-охранника и выломайте из стены звезду **Western Shaft Key** — откроется новый проход. Возвращайтесь к комнате с лестницей, где вы расстреляли звезду в потолке, и бегите в открывшийся проход. Зажгите спичку и ползите по коридору с лезвиями. Открывайте люк и вылезайте на поверхность. Расстреливайте гигантских скорпионов, и снова окажетесь у пирамид. Нажмите на кнопку на стене за первой из них — в крыше соседней пирами-



ды откроется шахта. Забраться туда очень просто. Повисните на руках и спускайтесь в шахту — по стенам можно ползти.

Внутри пирамиды прыгайте через пропасть и переходите следующий участок на руках. Перед вами будут два котлована с раскачивающимися лезвиями. Проход слева за первым из них ведет к выходу, но чтобы его открыть, надо нажать на рычаг за котлованом со вторым лезвием.

Бегите в открытый проход и переходите на руках участок пропасти. Скользите вниз по широкому коридору и прыгайте через яму, отклоняясь вправо к плоской платформе. Берите **Secret #66**, Узи, скользите дальше и прыгайте через вторую яму. В конце тоннеля повисните и прыгайте вниз. Вы снова окажетесь в проходе под сфинксом, на уровне **The Sphinx Complex**, Альтернативная точка входа.

Уровень 31. The Mastabas

Здесь придется много прыгать, весь уровень представляет собой гремучую смесь из чередующихся котлованов и катакомб. Перепрыгнув через очередной котлован, вы попадаете в катакомбы и наоборот. Видимость сильно ограничена каменными постройками. Таким образом, иногда вы можете только догадываться о том, где находитесь, а на самом деле — вы рядом с предыдущим зданием, только за углом.

Бегите прямо в заколоченное здание и открывайте секретный люк в полу, в центре (текстура люка ничем не отличается от пола, надо встать перед люком и открыть его (X)). Внизу находится **Secret #67**, аптечка. Расстреляйте собак и бегите вправо, к бензопиле и грузовику. Возьмите там канистру **Jerrycan**. Теперь возвращайтесь к предыдущему проходу (слева по ходу движения) и бегите в дверь здания. Открывайте люк в полу и спускайтесь в подземелье.



Внутри расстреляйте пару собак и бегите в левый коридор на развилке — он ведет в комнату с факелами, львиными головами и дверцей. Используя прицел, расстреляйте кристаллы в пасти у львов, и дверь откроется (этого же результата можно добиться выстрелив один раз из гранатомета суперпатронами в центр комнаты, второй выстрел понадобится, чтобы взорвать мумий, появившихся из открытой двери). Берите флягу **Small Waterskin** и возвращайтесь к развилке в коридоре, но теперь бегите вправо. В конце подтягивайтесь и вылезайте на поверхность.

Расстреляйте собак и прыгайте через котлован справа на Восток (первый из двух смежных). Входите в здание, открывайте люк в полу и забирайтесь в катакомбы. Один из концов коридора ведет во вторую комнату с львиными головами и дверью. По пути расстреляйте собак. Снова целитесь в кристаллы, чтобы открыть дверцу, и берите там мешочек с песком **Bag of Sand**. Возвращайтесь к развилке в коридоре и бегите по другому тоннелю (в одном из тупиков есть аптечки), в конце подтягивайтесь в отверстие и вылезайте на поверхность (это должна быть просто яма, а не люк — вы окажетесь внутри здания).

Открывайте дверь и разнесите в щепки ограждение — Лара снова окажется у одного из котлованов-пропастей. Прыгайте по правому краю пропасти — сначала на платформу и оттуда на другой край обрыва. Бегите за каменный заборчик, открывайте люк в земле и спускайтесь в катакомбы. В одном из концов коридора возьмите деревяшку и бегите в другой — там находится еще одна

комната с львиными головами. Расстреляйте кристаллы в пасти у львов и бегите в открывшуюся дверцу. В комнате с факелами стоят весы. Убейте летучих мышей (придется на время выбросить деревяшку) и положите на правую чашу мешочек с песком **Bag of Sand**. Встаньте в центр лужи за весами и наберите во флягу **Small Waterskin** воды. Вылейте воду на левую чашу весов. На центральную чашу налейте немного бензина из канистры **Jerrycan**. Теперь снова найдите деревяшку, зажгите ее от факелов в стене и подожгите чашу с бензином — весы уравниваются, и откроется дверца в одной из стен. Расстреляйте мумий и фомкой выбейте из стены **Northern Shaft Key** — откроется противоположная дверь. Расстреляйте головы львов в очередной комнате и бегите в проход — он снова приведет на поверхность.

На другом конце пропасти виднеется забитый досками вход. Прямо туда не допрыгнуть, но можно сначала перепрыгнуть на левую сторону обрыва, затем — на правую, противоположную, и войти в другое здание. Открывайте люк и спускайтесь в подземелье. Подземный ход приведет к очередной яме, и вы окажетесь прямо перед забитым досками входом, от которого еще недавно вас отделяла пропасть. Входите, расстреляйте собак, открывайте люк и спускайтесь в катакомбы.

Один из тоннелей ведет в очередную комнату с головами львов. На этот раз за дверью находятся три статуи мартишек (Ничего не вижу, Ничего не слышу, Ничего не скажу). Используйте фомку на сломанном рычаге перед правой мартишкой — откроется дверь рядом (если попробовать другие рычаги, придется расстреливать черных обезьян). Внутри расстреляйте мумий и выбейте из стены фомкой **Southern Shaft Key**. Уничтожьте кристаллы в пасти у львов — откроется противоположная дверь в еще одну комнату с львиными головами. Расстреляйте и этих львов — откроется дверца. Проход ведет в тоннель и на следующий уровень.



Уровень 32. The Great Pyramid

Ваша цель — добраться вдоль стены великой пирамиды до **Knufu's Pyramids** — пирамид поменьше. Снова придется много лазать и прыгать по поверхности пирамиды, но не надо забираться на вершину.

Проход приведет в тупик. Подтягивайтесь в отверстие в потолке и выбирайтесь на поверхность.

Ближайшая задача — добраться до пирамиды через несколько зданий с охранниками и люками в полу. В центре первого здания есть секретный люк **Secret #68**, который ведет к гранатомету. Игнорируйте другие люки — это ловушки. По пути подбирайте аптечки и патроны, расстреливайте насекомых и охранников, и вскоре окажетесь у большой пирамиды.

Нужно зигзагом пройти по стене пирамиды и в конце, у дальнего левого края, проскользнуть вниз на следующий уровень. По сравнению с предыдущим, лабиринт глыб усложнен, придется больше прыгать, больше соскальзывать в нетривиальных местах на платформы внизу, кроме того, некоторые глыбы будут падать сверху — нужно вовремя нагнуться. В одном месте надо будет съехать далеко вниз, чуть ли не в пропасть, перейти дальше на руках и подтянуться. В другом — тоже проскользнуть вниз, почти до основания пирамиды, и продолжить путь уже оттуда. Всегда ищите подходящие для прыжка плиты поблизости, на которых можно стоять. Если таких плит нет, это значит, что надо прыгать с разбега в текущем направлении и скользить вниз. Пригибайтесь каждый раз, когда слышите грохот падающей глыбы. Один раз придется отпрыгнуть из-под камня на ближайшую платформу, иначе раздавит. Насекомые, как и раньше, означают, что вы на правильном пути.

Примерная последовательность прыжков следующая: прыгайте через пропасть на выступающую платформу, с нее — на соседнюю слева и так далее, пока не заберетесь на плиту в основании пирамиды. Двигайтесь все время вправо, поднимаясь вверх по глыбам, где это возможно. В конце, когда подходящих плит больше не будет, разбегитесь и



прыгайте по прямой вдоль стены. Скользите вниз, хватаясь руками за край пропасти. Отсюда можно добраться до ближайшей колонны справа в основании пирамиды и подтянуться. На крайней правой платформе можно взять аптечку. Снова поднимайтесь по поверхности пирамиды вверх, двигаясь уже по диагонали влево, до длинной платформы с двумя жуками. Разбегайтесь и прыгайте вперед вдоль стены. Скользите на платформу внизу — на ней можно стоять. Прыгайте на платформу слева и сразу на следующую, чуть выше — прокатится камень. Следуйте дальше влево и, когда больше не будет нужных плит, разбегайтесь и прыгайте влево — Лара проскользнет по длинному скату до основания пирамиды с левой стороны, и начнется следующий уровень.

Уровень 33. Khufu's Queens Pyramids

Убейте скорпионов и охранника. Ближняя дверь ведет в комнату со всякой амуницией, дальняя — к **Secret #69**, в **Armory Chamber** (оружейная палата, там понадобится **Armory Key**, который вам дал охранник). Берите в ящиках всевозможное оружие и на выходе расстреляйте скорпиона. Бегите к краю пропасти.

Аккуратно прыгайте вдоль пропасти по выступающим колоннам, и вскоре окажетесь за первой пирамидой. Убейте жука и скорпиона и двигайте камень неправильной формы по направлению от пропасти. Когда он поравняется с вертикальной каменной плитой, в первой пирамиде откроется секретный проход. Спускайтесь внутрь. В подземном лабиринте все время идите на развилках вправо, пока не окажетесь в зале с египтянином. Не стоит по

пути засовывать руки в незнакомые отверстия в стенах — это может вызвать появление жуков. Убейте воина и используйте фомку, чтобы выбить последнюю звезду **Eastern Shaft Key** из стены. Чтобы выбраться из лабиринта, нужно вернуться к его началу, например, так: прямо, направо, налево, направо — вы снова окажетесь у открытой решетки. Поднимайтесь на поверхность.

Прыгайте через пропасть к великой пирамиде и далее поднимайтесь по колоннам. Вскоре вы окажетесь на стене в основании пирамиды. Добраться до входа очень просто — двигайтесь по диагонали вверх влево. Вход будет сразу после того как свалятся три булыжника. Расстреляйте насекомых и открывайте дверь все той же связкой ключей охранника.

Уровень 34. Inside The Great Pyramid

Идите по тоннелю, прыгайте через пропасть и убивайте охранников. В конце тоннеля находится выход с уровня, но решетка закрыта. Поднимайтесь по коридору справа. За тремя скользящими в проходе глыбами будет комната. Убейте собак, возьмите деревяшку на полу и зажгите ее от факела. Подожгите оставшиеся в комнате факелы — откроется ниша в стене. Нажмите рычаг — опустится колонна в комнате наверх





ху. Снова бегите через проход с глыбами и поднимайтесь наверх. Вы увидите комнату с пазами для звезд в стенах. Вставьте в них все четыре **Shaft Stars**, в соответствии со сторонами света, которые они обозначают. Нажмите рычаг, и комната наполнится голубым светом, а в центре откроется глубокая шахта, но прыгать туда не стоит. Убейте охранника в коридоре и возвращайтесь обратно в комнату с факелами. За развалинами в правой стене теперь видна другая ниша. Нажмите рычаг — откроется решетка в конце центрального тоннеля. Возвращайтесь туда.

В конце тоннеля прыгайте через несколько провалов подряд (надо прыгать с места) и убивайте охранников. Где-то в нише на дне последней шахты находится **Secret #70**, арбалет, но я его не нашел. Спускайтесь в комнату, где продолжается шахта. Повисните на руках и спускайтесь в проход вниз (по стенам можно ползти). Он приведет на следующий уровень.

Уровень 35. Temple Of Horus

В первой части уровня вам предлагается решить три вариации популярной головоломки с сосудами **3** и **5** литров. Когда необходимое количество литров воды окажется в нужной емкости, подходите к весам и выливайте воду на чашу — при этом весы придут в равновесие, открывается люк в полу и можно спуститься на уровень ниже по шесту к следующим весам. Если же вы ошиблись, и весы не уравновешиваются, то придется иметь дело с крокодилообразным монстром в клетке напротив. Всего этажей с весами три, и надо в каждом случае налить в чашу **2, 4** и **1** литр воды соответственно.

Для начала сбегайте к первым весам и возьмите **5-литровую** емкость **Large Waterskin** на полу. В качестве **3-х литровой** емкости используйте флягу **Small Waterskin**, которая у вас уже имеется. В **Inventory** можно комби-

нировать фляги, переливая жидкость из одной в другую. Наполнять и опорожнять их можно стоя по колено в фонтанчике рядом. Вот решение всех головоломок:

1 литр:

Наберите воды в **3-х литровую** флягу и перелейте в пустую **5-ти литровую**. Снова наберите воды в **3-х литровую** и перелейте в **5-ти литровую**. В **3-х литровой** останется ровно **1** лишний литр.

2 литра:

Наберите воды в **5-ти литровую** флягу и перелейте ее содержимое в пустую **3-х литровую**. В большой фляге останется ровно **2** литра.

4 литра:

1. Получить в маленькой фляге **1** литр.

2. Вылить всю воду из **5-ти литровой** емкости и залить туда оставшийся литр из **3-литровой**. Теперь в большой фляге **1** литр. Набрать воды в **3-х литровую** флягу и вылить ее в **5-литровую** — там станет ровно **4** литра.

Вы снова окажетесь у синей шахты. Хватайтесь за стену и спускайтесь вниз. В комнате нет ничего примечательного, за исключением устройства, в которое надо будет вставить **Amulet of Horus**, чтобы победить проснувшегося бога Сета (**Seth**). Но сейчас спускайтесь дальше вниз и становитесь на платформу под потолком просторной пещеры с водой. Развернитесь на Север и прыгайте в воду. На островке находится статуя Сета. Она оживет как только вы установите все четыре **Holy Scriptures** на постаменты вокруг и войдете в луч света — начнется вторая часть уровня.

Уровень 36. Temple Of Horus: part 2

Ваша задача — забраться в комнату наверху, используя выступы в стенах. Все время бог Сет будет вас преследовать и стрелять энергетическими стрелами. Прыгайте в воду и отыскивайте на дне упавший туда **Amulet of Horus**. Выбирайтесь из воды и поднимайтесь по тропинке к открытой двери. Рычаг открывает такую же дверь на другом конце комнаты. Плывите туда и нажимайте второй рычаг. Он сводит створки механизма наверху, в который надо вставить амулет — можно начинать забираться. Плывите обратно к первой двери и с берега прыгайте на платформу в скале справа (если стоять лицом к центру комнаты). Поднимайтесь по платформам наверх до тех пор пока не упретесь в нависающий сверху участок скалы. Прыгайте с разбега влево, скользите и хватайтесь за край выступа. Теперь можно на руках добраться до платформы рядом и подняться. Забирайтесь в проход в стене и вылезайте с другой стороны скалы. Вскоре вы окажетесь на самом высоком выступе рядом с рифленой стеной шахты — хватайтесь за нее руками и ползите вверх.

Сет побежден, и пирамида начинает рушиться. После просмотра ролика выходите из комнаты и бегите вверх по тоннелю с котлованами и шипами. Некоторые колонны будут обваливаться. Прыгайте все время с разбега и хватайтесь за трещину или выступ на противоположной стороне, идите на руках и подтягивайтесь. Через пару котлованов последний уровень закончится, а вместе с ним и игра закончится. Финальный ролик производит гнетущее впечатление. Вас оставляют в неизвестности: непонятно, либо Лара погибает под обломками пирамиды, либо она все же выживет и вернется в следующей части игры, впрочем, ходят слухи, что продолжения легендарной серии **TR** больше не будет.

e@shop

Интернет магазин с доставкой на дом!!!

HTTP://WWW.E-SHOP.RU

Заказ по интернету:

<http://www.e-shop.ru>

e-mail: eshop@gameland.ru

телефон: (095) 258-8627

Доставка по Москве и Санкт - Петербургу \$3,
по Московской области \$5 - \$9

Представительство в Санкт - Петербурге:
(812) 311-8312, e-mail: eshop@litepro.spb.ru

Внимание! Супер-предложение: СКИДКА 5%
только 2 дня в неделю (среда и четверг),
только 2 часа (с 10.00 до 12.00)
для покупателей, оформивших заказ через Интернет

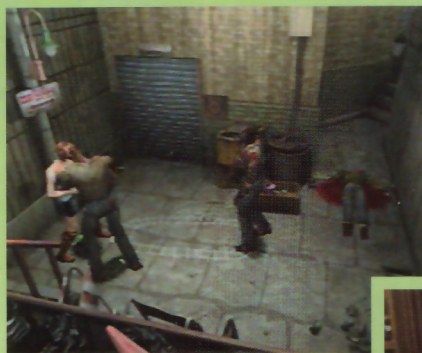
 (PAL) Anna Kournikova Теннис. Инструкция на русском языке	 (PAL) Assault Rigs Танковые бои	 (PAL) Blast Chamber Футуристический спорт
 (PAL) Cash Bandicoot 3 Продолжение приключений австралийской крысы	 (PAL) Driver Криминальный автосимулятор	 (PAL) Formula 1'99 Симулятор Формулы 1. Инструкция на русском языке
 (PAL) Bug Riders Гонки на летающих насекомых	 (PAL) Bushido Blade Абсолютно реальные бои на мечех	 (PAL) G-Police 2 Продолжение известной фантастической стрелки
 (PAL) Hot Wheels Turbo Racing Гонки на выживание	 (PAL) Kurushi Final Продолжение популярной головоломки	 (PAL) Moto Racer Гонки на мотоциклах
 (PAL) Ridge Racer Type 4 Продолжения серии популярных гонок	 (PAL) Speed Freaks Гонки на игрушечных машинках. В комплект входит расширение на 4-х игроков	 (PAL) X-Files: The Game Приключения по мотивам сериала "Секретные материалы"
 (PAL) Skull Monkeys Аркада	 (PAL) Gran Turismo 2 Продолжение известного автогонки	 (PAL) Ridge Racer Revolution Гонки

 (PAL) 40 Winks Аркадная бродилка	 (PAL) WCW Mayhem Бои без правил	 (PAL) Ape Escape Базуемо красивая аркада
 (PAL) Caesars Palace Электронное казино	 (PAL) Disc World 2 Квест	 (PAL) Mulan Story Приключения по мотивам мультфильма
 (PAL) NBA'98 Баскетбол	 (PAL) NHL'98 Хоккей	 (PAL) Power Boat Гонки на катерах
 (PAL) Rosco McGueen Трехмерная аркада от третьего лица	 (PAL) Ehrgeiz Драки с героями Final Fantasy	 (US) Croc Трехмерная бродилка. Для Sony PlayStation NTSC
 (US) Gex: Enter the Gecko Бродилка с фантастической графикой. Для Sony PlayStation NTSC	 (US) Coolboarders 2 Сноубординг Для Sony PlayStation NTSC	 (US) Hercules Приключения Геракла. Для Sony PlayStation NTSC
 (US) Jet Moto 2 Гонки на водных мотоциклах. Для Sony PlayStation NTSC	 (US) Nuclear Strike Стрелка на вертолете. Для Sony PlayStation NTSC	 (US) Pandemonium 2 Трехмерная аркада. Для Sony PlayStation NTSC
 (US) Rage Racer Гонки на спортивных машинах. Для Sony PlayStation NTSC	 (US) Resident Evil 2 Супер-игра в жанре ужасов. Для Sony PlayStation NTSC	 (US) The Lost World: Jurassic Park Бродилка по мотивам фильма. Для Sony PlayStation NTSC
 (US) V-Rally Самые красивые раллийные гонки	 Control Pad Джойстик стандартный	 Multi Tap Расширение для одновременного подключения 4-х джойстиков
 15-Block Memory Card (Blue) Карта памяти	 Concept 4 Racing Wheel Рулевое управление с педалями	 Dual Shock Аналоговый джойстик с отдачей

Заказы по телефону можно сделать с 10.00 до 19.00 без выходных.

RESIDENT EVIL 3: NEMESIS

Получив контроль над Джил, бегите вперед по улице. Убейте зомби, вставшего на вашем пути. Добежав до мусорного ящика, переберитесь через него на другую сторону улицы. На Джил нападёт толпа зомби, в этот момент она выбьет дверь и укроется на складе. Внутри вы встретите уцелевшего горожанина. Он находится в полном отчаянии, и поэтому ожидать от него помощи бесполезно. Слева от входа на бочках лежит аптечка. Подобрвав медикаменты, поднимайтесь на второй этаж. Зайдите в комнату. Справа на доске висит **Warehouse Key** — возьмите его. Заберите из ящика две пачки пороха. Выложите все ненужное в сундук и выходите из комнаты. Спускайтесь вниз по лестнице. Спустившись вниз, бегите прямо до двери, над которой горит зеленая лампочка. Откройте ее **Warehouse Key**. Выйдя со склада, вы окажетесь в подворотне. Пробежите вперед и выходите на улицу. Бегите налево. Заходите в белую дверь под лестницей. Бегите прямо по коридору. Добежав до двери, вы увидите удирающего человека, которого преследуют несколько зомби. Пербив всех монстров, заходите в комнату, из которой выбежал человек. Спускайтесь вниз. Внизу застрелите еще одного зомби. Возьмите с полки **Lighter Oil** для зажигалки. Также в этой комнате можно взять второй дробовик с мертвого полицейского. Подобрвав все необходимое, поднимайтесь наверх и выходите в коридор. Бегите вперед, по пути можете взять **Green Herb**. Добежав до двери, выходите на улицу. Направляйтесь на другой конец улицы, по пути расстрели-



вая заблудившихся монстров. Около белого фургона заберитесь на ящики и снимите со стены карту города **Uptown Map**. Если здесь же подняться вверх по лестнице, то можно взять еще пару **Green Herb**. Спускайтесь и продолжайте путь вперед, пристрелите еще нескольких врагов и через дверь заходите во двор. Пройдя немного вперед, вы увидите неприкаянных зомби, которые играют в паровозики. Расправьтесь с беднягами. Заходите в дверь, ведущую в бар. Внутри бара вы встретите Брэда, который будет отбиваться от зомби. Помогите ему. Поговорив с Брэдом, возьмите со стойки бара **Clock Tower Postcard**. Около таксофона подберите зажигалку и заправьте ее бензином. Для этого воспользуйтесь в меню кнопкой **Combine**. А у кассового аппарата можно разжиться патронами. Выходите из бара через дверь, в которую вы вошли. Бегите обратно к площадке с нарисованной железной дорогой. Поднявшись по лестнице, поворачивайте направо и направ-

ляйтесь в левый коридор. Добежав до конца коридора, заходите в дверь. Пройдя немного вперед, вы увидите падающую перегородку, из-за которой вываливается целое стадо зомби. Чтобы побыстрее с ними расправиться, взорвите бочку с горючим. Разделавшись с противником, пройдите чуть вперед и подберите пару **Red Herb** и **Photo A**. Рядом с упавшей перегородкой есть дверь, которая перевязана веревкой. Используйте на двери зажигалку, чтобы поджечь веревку. Открывайте дверь. Дойдя до горящего прохода, вы будете атакованы двумя доберманами. Если хотите сохранить себя и пополнить боекомплект, то зайдите в белую дверь. Выходите из "save комнаты" и



Советы



1. По ходу игры, подбирайте все второстепенные предметы, такие как: аптечки, патроны, порох, траву. Если нет места в инвентаре, то складывайте их в сундук.
2. Во многих местах в игре расставлены бочки с бензином, фонари, газовые вентили и другие взрывоопасные объекты. При стрельбе по ним, они взрываются, уничтожая при этом врагов.
3. При борьбе с быстрыми монстрами, используйте кнопку **[L]**, для того, чтобы увернуться от них.
4. Против больших скоплений зомби, лучше всего использовать дробовик.
5. Проверяйте все столы и шкафы, на наличие патронов и аптечек, чаще всего они спрятаны именно там.
6. Смешивайте между собой различные сорта трав, для того чтобы получить более сильный препарат.
7. С Немезидой, лучше всего бороться с помощью замораживающих патронов (гранатомет).
8. На мелких врагов (вороны, пауки и пр.) патроны лучше не тратить, а просто пробегать мимо них.
9. Старайтесь, чтобы монстры не окружали вас, для этого выбирайте наиболее подходящее место для видения огня.
10. При первом прохождении игры сохраняйтесь почаще.
11. В некоторых местах встреченные вами монстры могут не совпадать с описанными в прохождении, не расстраивайтесь. Все таки они тоже живые существа и не могут усидеть на одном месте. Если не встретили здесь, встретите в другом месте.



Оружие



Knife (нож).

Ну, что можно сказать насчет этого оружия... Если вы играете на уровне сложности Hard, то нож может быть вам полезен, чтобы сделать... хакири.

M92F Custom (пистолет).

Обычный пистолет, созданный специально для S. T. A. R. S. Имеет смысл, использовать лишь на начальных стадиях игры.

STI Eagle 6.0 (пистолет).

Усовершенствованная версия обычного пистолета. Обладает повышенной скорострельностью. К сожалению доступен лишь на уровне сложности Hard.

SIGPRO SP2009 (пистолет).

Облегченная версия стандартного пистолета. Доступна лишь при игре наемниками.

Benelli M35 (дробовик).

Стандартный дробовик. Хорошо поражает группу целей.

Western Custom M37 (дробовик).

Модифицированная версия стандартного дробовика. Обладает быстрой перезарядкой. Дается после победы над Немезидой на уровне сложности Hard.

HK-p Grenade Gun (гранатомет).

Гранатомет, следует использовать при борьбе с боссами. Можно заряжать несколькими типами снарядов.

M4A1 Assault Rifle (штурмовая винтовка).

Отличная "игрушка", эффективна против большинства монстров. Обладает высокой скорострельностью.

S&W M629C (магнум).

Самый мощный пистолет в игре. Универсален в применении. При удачном выстреле сносит голову у зомби.

Gutling Gun (турель).

Отличительная особенность данного пулемета в том, что он сочетает в себе высокую скорострельность и хорошую убийную силу.

Mine Thrower (миномет).

Стреляет в противника небольшой бомбой, которая через несколько секунд взрывается. Данное оружие, можно найти в Clock Tower, на уровне сложности Hard.

M66 Rocket Launcher (ракетница).

Без комментариев.

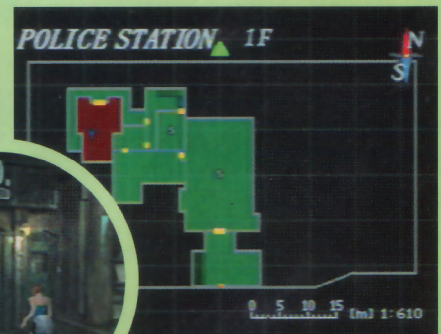
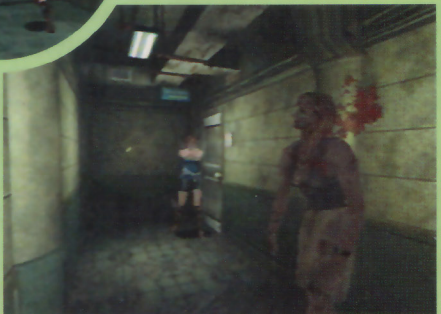
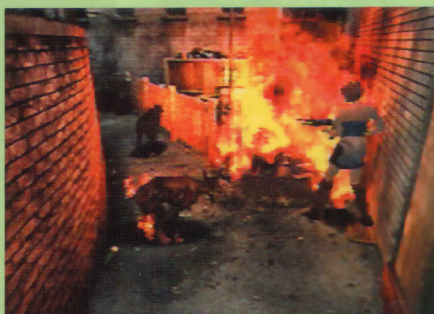
бегите налево за решетчатую дверь. Направляйтесь к единственной открытой двери в этой зоне.

Вы попадете в R. P. D., знакомый многим по прошлой части игры. Вслед за вами на территорию полицейского участка вбегит перепуганный Brad вместе с Немезидой... Последует короткая душераздирающая анимационная заставка. После чего у вас есть два варианта дальнейших действий: драться с монстром или убежать. Если вы победите монстра, то сможете забрать с трупа Brad's его удостоверение. Из удостоверения с помощью кнопки Check можно извлечь карточку S. T. A. R. S. Если же вы не в состоянии справиться с монстром, то карточку можно взять позже внутри департамента (в комнате, отмеченной на карте). Заходите в здание и направляйтесь в дальний конец холла. Возьмите со стола карту и идите к компьютеру. Вставьте в него карточку, и вы получите некий код, который вам следует запомнить (точно указать код нельзя, так как компьютер выдает каждый раз новую комбинацию цифр). Направляйтесь в дверь слева от входа. Перебейте всех зомби и зайдите в

маленький офис, внутри которого лежит полицейский, у которого можно взять Marvin's Report. Напротив офиса есть серая дверь — бегите в нее. Вы попадете в полицейскую камеру хранения. Подойдите к ячейке с горящей лампочкой и возьмите из нее Blue Gem. В этой же комнате есть еще одна ячейка с кодовым замком. Введите на кодовой панели код, который вы получили из компьютера. Вы получите Emblem Key. Выходите из камеры через противоположную дверь. Убейте нескольких зомби. Если хотите сохраниться, то зайдите в комнату под лестницей. Поднимайтесь на второй этаж. Перебейте всех монстров и забегайте в дверь возле статуи. Пройдите немного налево и с помощью Emblem Key откройте комнату S. T. A. R. S. Внутри возьмите со стола патроны и отмычку. На стене висит сумка с красным крестом. Возьмите из нее аптечку. Из шкафа можно взять новое оружие (магнум или гранатомет). На столе у выхода лежит Fax from Kendo Gun Shop. Когда вы попытаетесь выйти из комнаты, сработает рация. Прослушав разговор, выходите из комна-

ты. Бегите обратно на первый этаж. Внизу вы встретите Немезиду. На этот раз он будет вооружен базуккой.

Направляйтесь к выходу из R. P. D. За вами увяжется Немезида. Выбегайте на улицу. Посмотрите на карту. На ней изображена красная мигающая дверь, и вам нужно бежать к ней. Добежав до двери, откройте ее отмычкой. Бегите до конца прохода, по дороге у сидящего трупа возьмите патроны и Mercenary's Diary и войдите в другую дверь. Поверните налево (справа за калиткой лежит пожарный шланг — запомните это место) и бегите до следующей двери. За ней пе-





Использование пороха



В RE3, вы можете сами создавать патроны, для этого вам понадобится порох, который можно найти во многих местах игры. Порох бывает трех видов: А, В и С. Как и траву, разные виды пороха, можно комбинировать между собой, придавая ему тем самым новые свойства.

Основные типы пороха.

А — 15 патронов для пистолета.

В — 7 патронов для дробовика.

С (В+А) — 10 патронов для гранатомета.

Смешивание двух типов пороха.

АА — 35 патронов для пистолета.

АС — 10 огненных зарядов для гранатомета.

ВВ — 18 патронов для дробовика.

ВС — 10 кислотных зарядов для гранатомета.

СС — 10 замораживающих зарядов для гранатомета.

Смешивание трех типов пороха.

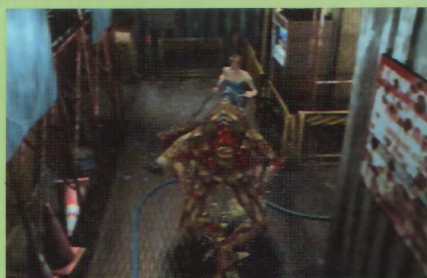
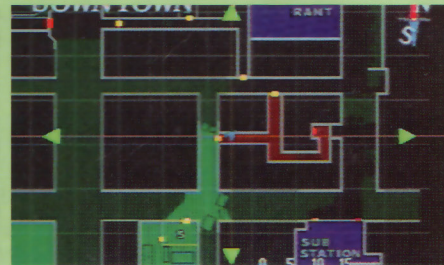
ААА — 55 патронов для пистолета.

ААВ — 40 патронов для дробовика.

ВВВ — 30 патронов для дробовика.

ВВА — 66 патронов для пистолета.

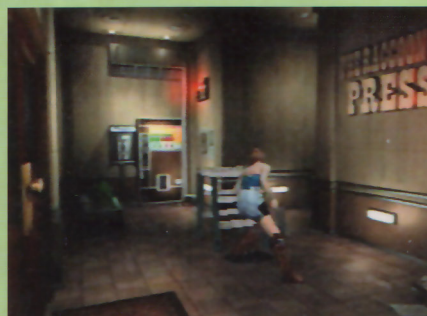
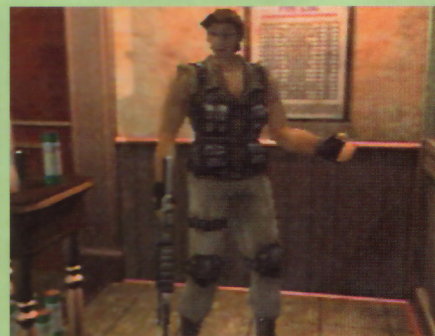
ССС — 24 патрона для магнума.

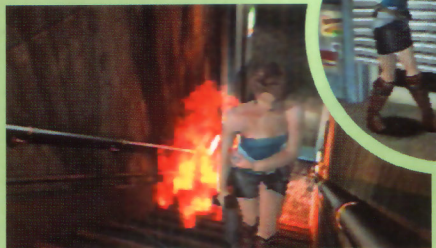
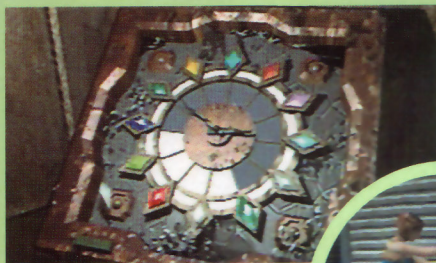


ребейте нескольких церберов и заходите через дверь у надписи "STOP" на автостоянку (перед этим можете взять у трупа Gun Powder B). На стоянке убейте еще нескольких собак и возьмите из-под капота Power Cable. Бегите на другую сторону стоянки и заходите в дверь рядом со шлагбаумом. Вы попадете в комнату, где можно сохранить игру, выложить ненужные вещи и взять немного патронов со стола. Выходите из комнаты через другую дверь. На улице расстреляйте собак и заходите в следующую дверь. Возьмите слева карту и пройдите немного вперед. На вас нападет паукообразная тварь. Чтобы не мучиться с ней, отойдите немного назад и выстрелите по ящикам, висящим на потолке. Возьмите с трупа на полу Gun Powder B, бегите по ле-

вому проходу и выходите на улицу. Теперь у вас есть два варианта прохождения. Между ними нет больших отличий, и оба они ведут в одно и то же место, поэтому мы приведем лишь один вариант прохождения. По карте бегите к ресторану (Restaurant). Внутри ресторана возьмите со столика City Guide. Забегите на кухню и с помощью отмычки откройте маленький шкафчик, внутри которого возьмите Fire Hook. Используйте Fire Hook на погребке. Вы встретите Карлоса — наемника Umbrella. Через некоторое время появится и наш старый знакомый... Снова предстоит выбирать, что делать с Немезидой. Выбираем второй вариант. Немезида на некоторое время потеряет созна-

ние. Когда он встанет, вам предстоит с ним немного повоевать, хорошо хоть Карлос будет выполнять роль мишени. Когда вы побежите из ресторана, Карлос покинет вас. Спуститесь вниз по лестнице. Посмотрите на карту: неподалеку от места, где вы находитесь, есть "save комната" — бегите в нее. Слева от входа на ящике лежит Rusted Crank — возьмите ее. Перед тем как выйти на улицу снова посмотрите на карту. Теперь вам нужно бежать в News Paper Office. За вами постоянно будет следовать Немезида. Внутри NPO возьмите аптечку и придвиньте этажерку к автомату, торгующему газировкой, и не забудьте взять рядом с ним Photo B. Залезьте на этажерку и поверните вык-





лючатель, чтобы подать электричество. По-
дойдите к железной двери и нажмите на
выключатель. Поднимайтесь вверх по лес-
нице. Заходите в офис. Внутри офиса убей-
те зомби. Возьмите со стола: порох, фотога-
рафию и **Green Gem**. Снова появится Неме-
зида. Быстро выбегайте на улицу. Если си-
ний камень находится у вас в сундуке, то за-
бегите в "save комнату" и возьмите его.

Недалеко от NPO есть вход в **Racoon City Hall**. Чтобы его открыть, вставьте имеющи-
еся у вас камни в часы. Заходите в открыв-

шиеся двери. Посмотрите на
карту, найдите на ней не-
большой прямоугольник с
надписью **Trolley**. Бегите туда,
по пути расстреливая немно-
гочисленных зомби и собирая **Herb**.

Прибегав на место, заходите в красный ва-
гон. Внутри вагона возьмите **Mechanics**
Мето и подойдите к наемникам. Поговорив
с ними, направляйтесь в соседний вагон,
где вы встретите Карлоса. После разговора
он даст вам пояс, который добавит два до-
полнительных места в инвентаре. Возьмите
с сиденья **Wrench** и выходите на улицу.

Ориентируясь по
карте, направляй-
тесь к **Gas Station**.
Не забудьте взять с
собой **Rusted Crank**.
Добежав до АЗС,
вставьте рукоятку в
отверстие рядом с

дверью. Как только вы начнете поднимать
дверь, рукоятка обломится, и вам придется
использовать на ней **Wrench**. Открыв дверь,
заходите внутрь. Возьмите со стола порох,
затем войдет Карлос, который сообщит, что
повсюду зомби. Возьмите из шкафчика ап-
течку. Подойдите к шкафу с кодовым зам-
ком. Вам предстоит решить небольшой ре-
бус (смысл его — добиться, чтобы лампочка
горела только над нужной буквой, данную
операцию придется повторить три раза).
Когда вы откроете шкаф, то сможете взять
канистру с машинным маслом. Когда вы по-
пытаетесь выйти на улицу, произойдет
взрыв, и вам нужно
будет быстро выб-
раться из здания.

Теперь, когда вы в
безопасности, беги-
те к двери, которая
отмечена на карте



Секреты



Награды за борьбу с Немезидой.

Если вы играете на уровне сложности **Hard**, то каждый раз, когда
вы побеждаете Немезиду, вам будут даваться призы.

1. Eagle Parts A (первая часть модернизированного пистолета).
2. Eagle Parts B (вторая часть модернизированного пистолета)
3. First Aid Spray Box (набор аптечек).
4. Benelli M3S Parts A (первая часть модернизированного дробовика).
5. Benelli M3S Parts B (вторая часть модернизированного дробовика).
6. First Aid Spray Box (второй набор аптечек).
7. Unlimited Ammunition Pack (бесконечная амуниция).

Призовой дневник Джил.

Если вы по ходу игры соберете все **Files**, то в награду получите
дневник Джил, в котором будут описаны все события, произошед-
шие с героиней.

Эпилоги.

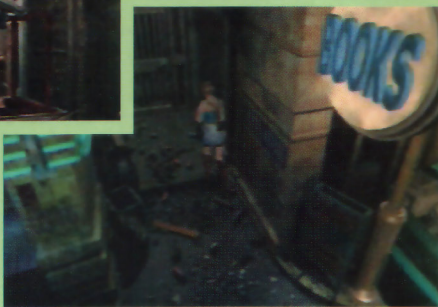
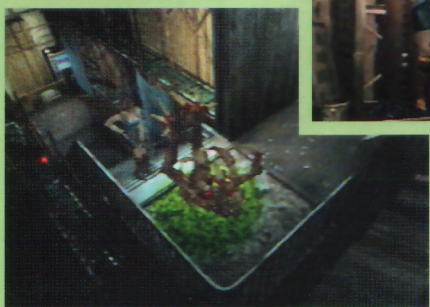
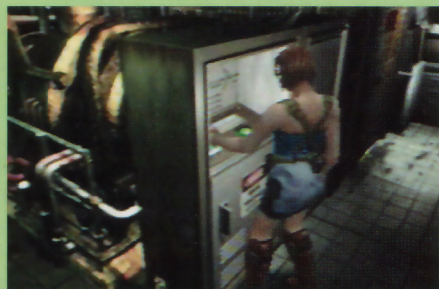
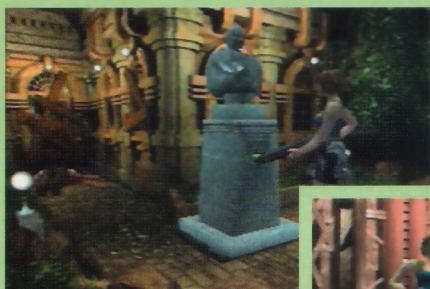
Эпилоги повествуют игроку дальнейшую историю жизни персона-
жей игры (не только **Nemesis**). Если вы играете на уровне слож-
ности **Hard**, то по окончании игры вы раскроете один из эпилогов.

Дополнительные костюмы.

При прохождении игры на любом уровне сложности менее чем
за 7 часов вы получаете ключ от магазина, в котором можно
будет надеть новый костюм. Для того чтобы заполучить все 5
костюмов, вам необходимо пройти игру на уровне сложности
Hard. Среди костюмов будут: старый костюм Джил из первой
части игры, костюм Рeginy из **Dino Crisis** и костюм **Tofu** из
RE2.

Mercenaries mode.

Пройдя игру, вы откроете новый режим, в котором будете уп-
равлять тремя наемниками **Umbrella**. Вы должны будете про-
бежать из одного конца города в другой, по пути уничтожая
монстров и освобождая других наемников. В самом начале
вам дается 2 минуты на прохождение, дополнительное время
можно зарабатывать, убивая монстров. За каждое прохожде-
ние вам будут начисляться призовые очки, на которые вы смо-
жете приобрести дополнительное оружие. Оружие, зарабо-
танное в **Mercenaries mode**, можно использовать в основном
эпизоде.



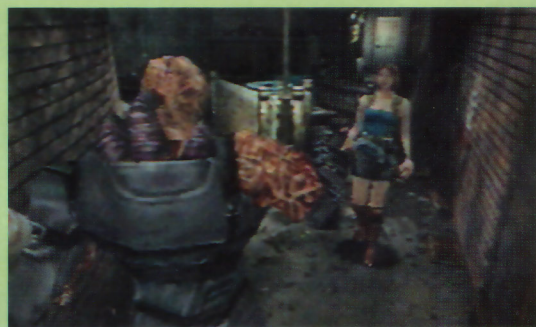
красным цветом (она находится около входа в **Raccoon City Hall**). Как только вы приблизитесь к двери, из нее вывалятся несколько зомби. Перестреляйте их. За дверью возьмите у статуи **Bronze Book**, и если необходимо поправить здоровье, скушайте травки. Недалеко от ресторана (если смотреть на карту, то справа) есть небольшой выключенный фонтан — вам нужно бежать к нему. Прибежав к фонтану, вставьте **Bronze Book** в углубление на стене и возьмите **Bronze Compass**. Бегите обратно к статуе, чтобы вставить в нее **Bronze Compass**. Статуя повернется, и вы сможете взять **Battery**. Когда-то давно вы были в помещении, где на вас напали две мерзкие твари, теперь вам предстоит туда вернуться (кто не помнит, это красная дверь на карте, расположенная на карте чуть выше **Sub Station**). Прибежав туда, вы вновь встретите монстров, но на этот раз будьте поаккуратнее — они могут

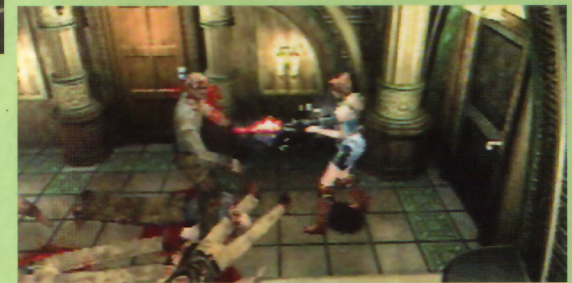
вас отравить. Расправившись с монстрами, вставьте **Battery** в лифт и спускайтесь на нем вниз. Бегите к **Sub Station**, по пути уничтожая зомби. Внутри возьмите порох и подойдите к аппарату с красной лампочкой. Включите его. Теперь вам нужно открыть две железных двери. Для этого подойдите к трансформатору и нажмите выключатели в следующем порядке: **Red, Red, Red, Blue**. Откроется правая дверь. Чтобы открыть левую, наберите **Red, Blue, Blue, Blue**. Зайдите в левую дверь и возьмите **Fuse**. Как только вы попытаетесь выйти, на вас нападут зомби. Выберите второй вариант действия, чтобы расправиться с ними. Зайдите в правую дверь и возьмите там оружие. Выйдя из **Sub Station**, вы будете атакованы Немезидой, который засел на крыше с базукой. Бегите к лифту и поднимайтесь наверх. Теперь вам нужно бежать к пожарному шлангу (на карте проход со шлангом находится под автостоянкой). Используйте на шланге **Wrench**, для того чтобы его открыть.

Теперь, когда у вас есть шлаг, вы сможете потушить пожар (проход справа от **Sales Office**), для этого вставьте шланг в гидрант. Теперь, когда проход открыт, направляйтесь в **Sales Office**. По пути вы найдете еще одну рукоятку, которой можно будет открыть дверь на площад-

ке с нарисованной железной дорогой (для прохождения игры это, в принципе, не нужно). Добравшись до **Sales Office**, вы вновь встретите наемников; поговорив с одним из них (с тем, который жив), подойдите к столу, на котором лежит телевизионный пульт. Включите телевизор — вам покажут один из рекламных роликов **Umbrella**. Запомните название препарата, который рекламируют, и введите его на компьютере. Если название введено верно, то откроется дверь, в которую вам следует войти. Добегите до конца коридора и возьмите **Oil Additive** и **Gun Powder B**. В который раз с вами уже происходят различные неприятные события, когда вы пытаетесь выйти из комнаты: на этот раз на вас нападут зомби. Чтобы побыстрее от них отделаться, стреляйте по вентилям. Выходите из офиса и направляйтесь к **trolley**, не забыв прихватить по пути: **Fuse**, **Power Cable**, **Machine Oil** и **Oil Additive**. Смешайте **Oil Additive** с **Machine Oil** — и вы получите **Mixed Oil**.

По пути к **Trolley** приготовьтесь к некоторым сюрпризам. Первый из них настигнет вас на стоянке: под вами провалится земля, и вы можете упасть вниз. Опять же все зависит от вашего выбора. Если вы упали вниз, то поднимитесь обратно наверх по лестнице. Следующий сюрприз поджидает вас по дороге — это будет Немезида. Третий же сюрприз ждет вас прямо у **Trolley** — на вас на-





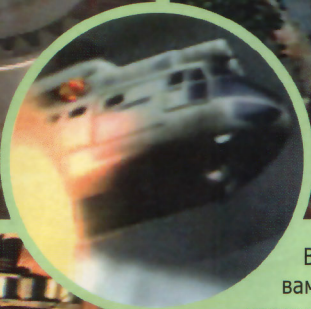
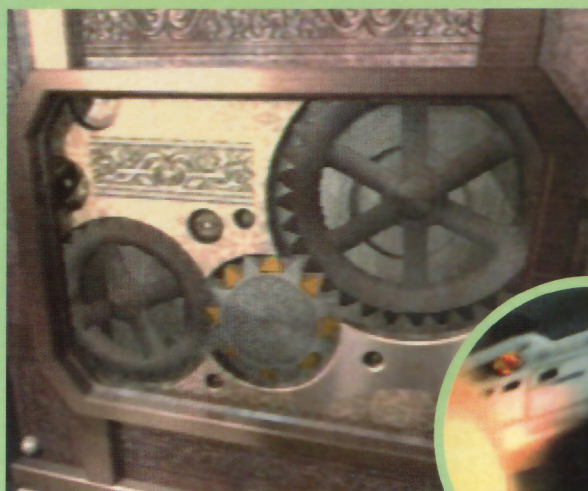
падет гигантский червяк. Чтобы выбраться из его норы, вам нужно будет нажать все выключатели. После этого опустится лестница, по которой можно будет выбраться наружу. Добравшись наконец до **Trolley**, войдите в вагон и используйте все предметы, которые вы до этого взяли на искрящейся панели. Бегите в другую часть вагона, чтобы запустить поезд. Когда поезд тронется, вернитесь обратно в ту часть вагона, где лежит Михаил. В вагон ворвется Немезида. Возвращайтесь к Карлосу. Михаил взорвет вагон с Немезидой. После чего поезд станет неуправляемым, и вам придется либо прыгать с него, либо дожидаться того момента, когда он врежется в стену. Выбираем второе и, чудом оставшись в живых, продолжаем свое приключение.

Обегите фонтан слева и зайдите в боковую дверь. Вы попадете в помещение с роялем, слева и справа от вас будут две двери — бегите в левую. Справа от алтаря в маленьком шкафчике возьмите **Clock T. Key**. Выходите из комнаты и бегите в правую дверь. На вас нападет целая орава зомби. Перебив всех монстров, откройте с помощью **Clock T. Key** дверь и заходите внутрь. Оказавшись в столовой, вы можете встретить Карлоса (а можете и не встретить). Поговорив с ним, входите в двустворчатую дверь. Соберите с тру-

па патроны и **Operation Instruction**. Подойдите к столу и возьмите **Clock Tower Map** и аптечку. Бегите в следующую дверь, которая находится напротив двустворчатой. Перебейте всех паучков. Подойдите к столу и возьмите патроны для гранатомета. Если хотите, то можете взять в тумбочке фотографию. Выходите в нижнюю дверь (если ориентироваться по карте). Пройдите через "save комнату" в следующую дверь. Возьмите из тайника еще один **Clock T. Key** (на тумбочке лежит **Gun Powder**). Направляйтесь обратно в зал, где вы взяли карту. Поднимайтесь по лестнице на второй этаж. Убейте наверху всех пауков, будьте осторожны: они могут вас отравить. Заходите в следующую комнату. Подойдите к плите с зеленым орнаментом и вставьте в нее **Clock T. Key**. Сверху спустится лестница — поднимайтесь по ней. Справа от входа на шкафу лежит **Silver Gear** — возьмите ее. Затем подойдите к музыкальному аппарату и проиграйте на нем следующую мелодию: A — Dn, B — Up, C — Up, D — Dn, E — Up, F — Dn, Play (смысл головоломки — повторить мелодию, которую играет музыкальный ящик). Откроется тайник, из которого вы сможете взять **Chronos Chain**. Соедините **Clock T. Key** и **Chronos Chain**, и вы получите **Chronos Key**. Когда вы

спуститесь вниз, на вас нападет Немезида. Вы можете либо ослепить его прожектором, либо тряхануть электричеством. Разделавшись (в очередной раз) с самым главным гадом, посмотрите на карту — вам нужно бежать к красной мигающей двери. За ней вы встретите недоброжелательно настроенных паучков. Расправившись с ними, возьмите у трупа в паутине патроны для гранатомета. Добегите до конца коридора и заходите в дверь. Возьмите у парочки, лежащей слева от входа, **Mercenary's Pocketbook**. Подойдите к трем статуям, возьмите у каждой из них по шарик. Теперь эти шарики нужно расположить на картинах с часами в определенном порядке. Вставлять шарики будем слева направо. В первую картину вставьте **Obsidian Ball**, во вторую — **Crystal Ball** и в третью — **Amber Ball**. Если вы все сделали правильно, то все часы отобьют двенадцать часов, и вы сможете взять **Gold Gear**. Соедините **Silver Gear** с **Gold Gear** — вы получите **Chronos Gear**. Поднимайтесь обратно в комнату, где



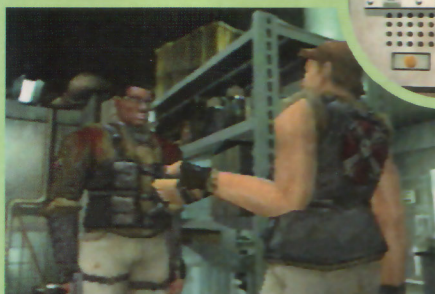
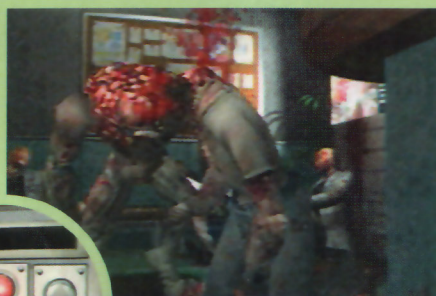
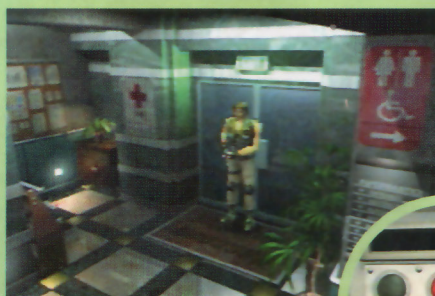


Временно к вам переходит управление Карлосом. Вначале придется добраться до больницы. Бегите в комнату, где вы решали головоломку с шариками, по пути уничтожая всех монстров. Забегите в проход слева от статуй и отодвиньте колокол от двери. Выходите на улицу. Бегите в госпиталь. Внутри на вас нападут два хантера.

Несколько секунд скончается из-за своей халатности. Проходите в следующую комнату. В шкафу возьмите **Medium Base**. Подойдите к панели управления капсулами, в которых сидят модернизированные хантеры, и нажмите на выключатель. Используйте **Medium Base** на панели слева. После чего введите следующую комбинацию: **I, III, A**, и вы получите **Vaccine Medium**. Когда вы попытаетесь покинуть эту комнату, на вас нападут два хантера. Убейте их и направляйтесь обратно в лифт. Поезжайте на этаж **4F**. Далее — прямо по коридору до двери, заходите. Убейте двух хантеров. Возьмите в этой комнате **Sickroom Key**. Бегите в комнату **№401** (самая первая дверь в правом проходе). Внутри палаты перебейте всех метровых червяков (наверное, от грязи завелись). Подойдите к мертвому доктору и узнайте у него код (он, естественно, каждый раз будет меняться). Зайдите в соседнюю палату (**№402**). Вам нужно задвинуть тумбочку в один из четырех углов комнаты (сами гадайте, в какой). Подойдите к появившемуся сейфу и введите код, который вы получили у мертвого доктора. В

вы играли на музыкальном аппарате. Вставьте имеющуюся у вас шестеренку в часовую механизм. Теперь под бой часов хорошенько вооружитесь и сохранитесь. Спускайтесь вниз... Последняя надежда на спасение разбита вдребезги гадким Немезидой, ох он за это поплатится. Возьмите в ручки какое-нибудь оружие (желательно поубойней, например, гранатомет), и вперед — оглушать Немезиду. В схватке с Немезидой Джил будет отравлена, и ей необходимо будет противоядие.

Убив хантеров, заходите в единственную дверь в холле. Вы попадете в "save комнату". Возьмите в шкафу аптечку и, если хотите, сохранитесь. Идите дальше. В следующей комнате поднимите с трупа **Director's Diary**. Со стола возьмите диктофон и используйте его после активизации панели возле лифта. Двери лифта откроются, заходите внутрь и опускайтесь на этаж **B3**. Добегите до конца коридора и заходите в дверь. Пройдя за этажерку, вы встретите еще одного наемника, который через нес-





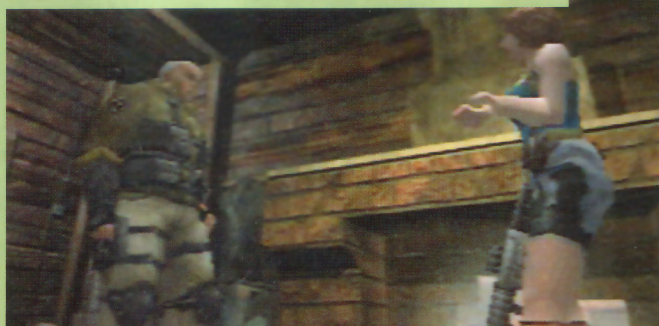
сейфе вы возьмете **Vaccine Base**. Смешайте **Vaccine Medium** с **Vaccine Base** — получите **Vaccine**. Выйдя из палаты, убейте нескольких хантеров и спускайтесь на первый этаж. Там перебейте всех зомби и зайдите в "save комнату". Выполнив все необходимые вам манипуляции, выходите из "save комнаты". Вы увидите бомбу, которая взорвется через несколько секунд. Быстро выбегайте на улицу. Направляйтесь обратно к Джил. Через некоторое время за вами увяжется Немезида — не обращайтесь на него внимания. Прибегав к Джил, отдайте ей вакцину. Когда она очнется вы, снова сможете ей управлять.

После разговора с Карлосом возьмите из сундука оружие и направляйтесь на бой с Немезидой. Победив монстра, возьмите из сундука **Lockpick** и выходите на улицу. Теперь бегите открывать маленькую дверь, отмеченную на карте красным цветом. Открыв ее отмычкой, заходите внутрь. Возьмите с доски с ключами **Park Key**. Направляйтесь ко входу в парк. Отоприте ворота с помощью **Park Key**. Сразу за воротами на вас нападут червяки-прилипалы; чтобы побыстрее от них отделаться стреляйте по фонарям, которые будут взрываться. Разделавшись с червяками, бегите в правый

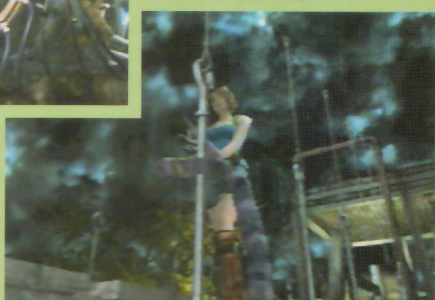
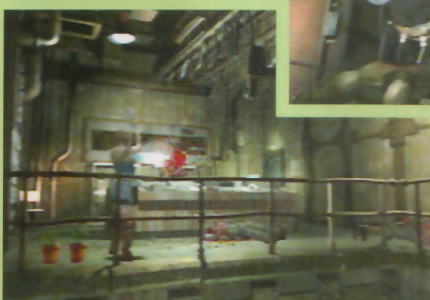
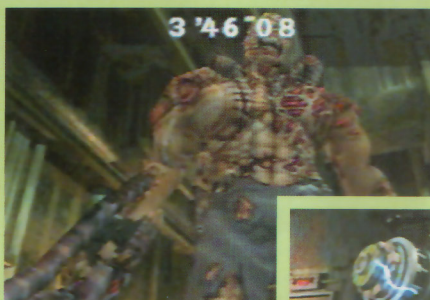
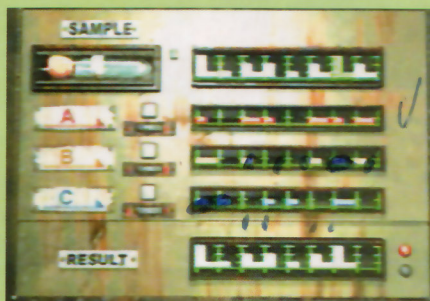
проход, далее — прямо по деревянному помосту, убивая на своем пути монстров. Добежав до решетчатой двери, заходите в нее. Идите прямо до первого труп, уничтожая озверевших хантеров. Возьмите с трупа **Park Key** и какие-то бумаги. Направляйтесь обратно к центральному входу в парк. Заходите в левый проход. Если у вас проблемы со здоровьем, скушайте травки. Спуститесь в фонтан и посмотрите на табличку около люка, запомните, как расположены шестеренки. Подойдите к панели управления фонтаном и расставьте шестеренки в нужном порядке (черные шестерни сверху, белые — снизу). Когда вода уйдет, спуститесь вниз. Добежите до конца коммуникации и поднимитесь по лестнице наверх. Пробежите по кладбищу до закрытой двери, убивая зомби, вылезающих из-под земли. Возьмите со стола порох. Подойдите к шкафу и достаньте из него **Iron Pipe**. Зайдите в соседнюю "save комнату" и возьмите из сундука зажигалку (справа от него лежит аптечка). Теперь, когда у вас есть зажигалка, подойдите к камину и подожгите хлам, лежащий внутри. Используйте на камине **Iron Pipe**, чтобы пробить кирпичную



стену. Залезайте в образовавшийся проход. Возьмите со стола **Supervisor's Report** и еще один **Park Key** (в шкафу лежат патроны для гранатомета). Снимите с доски **Fax From The H. Q.** При выходе из комнаты сработает рация. Прослушав сообщение, вылезайте обратно в комнату с камином. Вы встретите Николая. При разговоре с ним начнется небольшое землетрясение. Интересно, кто это может быть? Зайдите в "save комнату", чтобы взять самое мощное оружие, имеющееся у вас в наличии. Выходите из этого здания. По пути к парку вы встретите... гигантского червяка. По нему желательно стрелять замораживающими патронами из гранатомета, а затем добивать из магнума. Если у вас проблемы с патронами, то можно попробовать заманить его к упавшему фонарю и встряхнуть электрошоком.

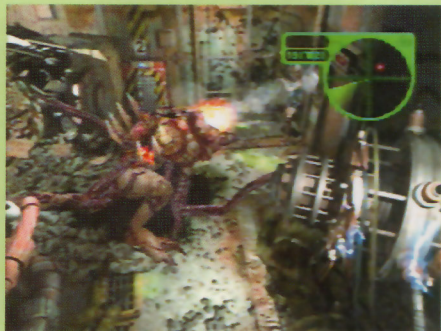


Когда с червяком будет покончено, дойдите до упавшей перегородки, перелезьте через нее и спускайтесь вниз. Вы попадете в канализацию под фонтаном. Перебейте всех червяков и выбирайтесь на поверхность. Посмотрите на карту: на ней отмечена красная мигающая дверь. Бегите к ней, по пути производя зачистку местности. Добежав до двери, отпирите ее **Park Key** (у трупа рядом лежат патроны к магнуму). Заходите внутрь. Пробежав немного вперед, вы снова встречаетесь с Немезидой. Как всегда, у вас есть два варианта: скинуть монстра с моста, либо самому сигануть вниз. Предпочтительнее будет второй вариант действий. Заберитесь в проход над маленьким водопадом. Добежав до конца, поднимитесь вверх по лестнице. Сверните в самый первый коридор, добежав до конца которого, заходите в дверь (это "save комната"). Подойдите к панели с горящими лампочками и возьмите **Water Sample**. Выходите из комнаты через дверь, находящуюся напротив той, в которую вы вошли. Спускайтесь вниз по лестнице. Возьмите с тумбочки аптечку. Подойдите к механизму в углу комнаты и вставьте в него **Water Sample**. Теперь вам придется решать головоломку. К сожалению, делать это вам придется самим, так как ее решение часто меняется. (Подсказка: цветные кирпичики нужно расположить так, чтобы вместе они, если их сложить друг на друга, составили диаграмму, выданную образцом). Выходите обратно в канализацию. Вас окружают зомби, но в последний момент появляется Карлос, который поможет вам отделаться от монстров. Поговорив с Карлосом, направляйтесь в следующую комнату. Убейте трех монстров. Возьмите патроны для дробовика и заходите в лифт. Поднимитесь наверх. Убейте нескольких зомби. Возьмите с приборной панели **System Disc**. Снимите карту рядом с дверью и заходите внутрь. По вам откроет огонь человек, очень похожий на Николая. Посмотрите на карту — вам нужно добраться до "save комнаты". Попад в "save



комнату", подойдите к шкафчику и возьмите из него **Facility Key**. На столе рядом с машинкой находятся другие бумажки "**Manager's Diary**". Заходите в дверь, над которой горит красная лампочка. Вы попадете в комнату с паром. Идите направо, освобождая себе проход с помощью выключателей. Дойдя до панели управления, нажмите на ней выключатель. Появится карта, на которой будет отмечено место, куда вам нужно бежать. Прибежав в нужную вам комнату, подойдите к панели с мигающей красной лампочкой и вставьте в нее **System Disc**. Заходите в открывшуюся дверь. Вам снова предстоит бой с Немезидой. У вас есть всего лишь четыре минуты на то, чтобы уничтожить Немезиду. Стреляйте по монстру замораживающими патронами. Когда гад откинет копыта, то есть последние щупальца, подберите карточку, выпавшую из кармана мертвого ученого, и быстро бегите к закрытой двери. Вставьте в нее карточку. Да, похоже, нам предстоит еще повстречаться с Немезидой, причем в весьма непривычном образе. Что ж, осталось совсем немного, бегите в то место, где по вам стрелял Николай. Вставьте карточку в дверь, за которой он скрылся. За дверью будут несколько монстров. Перебив их, бегите в следующую дверь. По-

дойдите к пульту управления и возьмите radar (там есть еще и аптечка, и патроны к магнуму). Пройдите к двери. Появится Николай на вертолете. Вы можете поговорить с ним или уничтожить его. Дело ваше. Когда люк откроется, спускайтесь вниз по лестнице. Бегите вперед, убивая на своем пути зомби. Пробежав через несколько дверей, за вами обрушится проход. Включите компьютер. Вы активизируете систему. В комнате находятся три блока, которые нужно задвинуть в отсеки. Задвиньте первый блок — появится... Немезида, правда, несколько видоизмененная. Не обращая внимания на гадину, задвиньте оставшиеся два блока (просто нажимайте "вперед"). Начнется зарядка пушки. Пока она будет заряжаться, вам нужно будет бегать от Немезиды. Когда пушка зарядится, последует мощный выстрел, в этот момент Немезида должна быть в радиусе поражения луча. Через некоторое время после уничтожения Немезиды откроется дверь, а когда вы попытаетесь подойти к ней, бедное животное предпримет последнюю попытку уничтожения отряда **S. T. A. R. S.**, к сожалению, неудачную. Выходите из этого помещения. Вслед за вами прибежит Карлос, и вы вместе с ним и еще одним старым приятелем на вертолете улетите прочь из проклятого города.



PlayStation



40 Winks.

Режим больших голов:

Введите игру в режим паузы, зажмите **SELECT** и нажимайте **L1**, **▲**, **▶**, **L2**, **▲**, отпустите **SELECT**. Теперь зажмите **SELECT** вновь и нажимайте **L1**, **▲**, **▶**, **L2**, **▲**.

Все Dream Keys:

Введите игру в режим паузы в центре дома, зажмите **SELECT** и нажимайте **○**, **L1**, **L2**, **L1**, **L2**.

Все Wink'i:

Введите игру в режим паузы в центре дома, зажмите **SELECT** и нажимайте **◀**, **▼**, **▶**(3).

Все cog'i:

Введите игру в режим паузы, зажмите **SELECT** и нажимайте **▼**, **R2**, **L1**, **▲**, **R2**.

Восстановить жизни:

Введите игру в режим паузы, зажмите **SELECT** и нажимайте **L1**, **▲**, **▶**, **L2**, **▲**.

Восстановить тооп'ы:

Введите игру в режим паузы, зажмите **SELECT** и нажимайте **▲**, **L2**, **◀**, **R2**, **◀**.

Восстановить Zzz:

Введите игру в режим паузы, зажмите **SELECT** и нажимайте **▶**, **L1**, **▲**, **R1**, **L1**.

Cool Boarders 4.

Все трассы и профессиональные персонажи: Введите **ICHEAT** в качестве имени. Если код введен правильно, вы услышите "Hey, no cheating".

Все спец. соревнования.

Введите **IMSPECIAL** в качестве имени. Если код введен правильно, вы услышите "Hey, no cheating".

Трюк: дополнительные очки.

Выберите **Ross Powers** на трассе **Japan Big Air**. Во время игры на каждом холме зажмите **R2** + **L2**, затем зажмите **▼** + **○** + **×**. Если все выполнено правильно, то вы получите дополнительные очки за трюки. Сделав описанный трюк на всех горках, вы должны получить чуть больше 30,000 points.

Crash Team Racing.

Новые персонажи.

Penta Penguin:

Зажмите **L1** + **R1** и нажимайте **▼**, **▶**, **▲**, **▼**, **◀**, **▲**, **▲** на экране главного меню. Если все выполнено правильно, то вы услышите звуковой сигнал. **Penta Penguin** станет доступен в режимах **versus**, **arcade**, **time trial** и **battle mode**.

Ripper Roo:

Зажмите **L1** + **R1** и нажимайте **▶**, **○**(2), **▼**, **▲**, **▼**, **▶** на экране главного меню.

N. Tropy:

Зажмите **L1** + **R1** и нажимайте **▼**, **◀**, **▶**, **▲**, **▼**, **▶**(2) на экране главного меню. Альтернатива: успешно пройдите трассу "Roos Tubes" в режиме **time trial**.

Papu Papu.

Зажмите **L1** + **R1** и нажимайте **◀**, **▲**, **▶**, **▼**, **▶**, **○**, **◀**(2), **▼**.

Komodo Joe.

Зажмите **L1** + **R1** и нажимайте **▼**, **○**, **◀**(2), **▲**, **▶**, **▼**.

Pinstripe.

Зажмите, hold **L1** + **R1** и нажимайте **◀**, **▶**, **▲**, **▼**, **▶**, **▼**.

Невидимость.

Зажмите **L1** + **R1** и нажимайте **▲**(2), **▼**, **▶**(2), **▲**.

Всегда pick-up невидимости.

Зажмите **L1** + **R1** и нажимайте **▼**, **◀**, **▶**, **▲**, **▼**, **▶**.

Бесконечные маски.

Зажмите **L1** + **R1** и нажимайте **◀**, **▲**, **▶**, **◀**, **○**, **▶**, **▼**(2).

Бесконечные Wumpa Fruit.

Зажмите **L1** + **R1** и нажимайте **▼**, **▶**(2), **▼**(2).

Super turbo pads.

Зажмите **L1** + **R1** и нажимайте **▲**, **▶**(2), **○**, **◀**.

Показать количество turbo.

Зажмите **L1** + **R1** и нажимайте **▲**, **▼**(2), **○**, **▲**.

Демо-версия Spyro The Dragon 2:

Зажмите **L1** + **R1** и нажимайте **▼**, **○**, **▲**, **▶** на экране главного меню.

Nitros Oxide:

Пройдите трассу лучше чем **N. Trophy's** (1.47.87) в режиме **time trial**, чтобы открыть доступ к **Nitros Oxide track ghost**. Победите призрак на каждой из трасс **time trial**, чтобы **Nitros Oxide** стал доступен.

Papu Papu:

Победите в **Green Gem cup**, чтобы открыть **Papu Papu**.

Komodo Joe:

Победите в **Blue Gem cup**, чтобы открыть **Komodo Joe**.

Pinstripe:

Победите в **Yellow Gem cup**, чтобы открыть **Pinstripe**.

Fake Crash:

Победите в **Purple Gem cup**, чтобы открыть **Fake Crash**.

Red Gem cup:

Соберите все четыре красных монетки в режиме **adventure**.

Green Gem cup:

Соберите все четыре зеленых монетки в режиме **adventure**.

Blue Gem cup:

Соберите все четыре синих монетки в режиме **adventure**.

Yellow Gem cup:

Соберите все четыре желтых монетки в режиме **adventure**.

Purple Gem cup:

Соберите все четыре пурпурных монетки на уровнях **crystal** в режиме **adventure**.

Turbo track:

Соберите все монеты для всех пяти кристаллы.

Scrapbook:

Побейте все рекорды **N. Oxide's** в режиме **time trial**, чтобы сделать доступной новую опцию в главном меню.

Ape Escape.

Много разрывных патронов:

Введите игру в режим паузы и нажимайте, **R2**, **▼**, **L2**, **▲**, **▶**, **▼**, **▶**, **◀**, и вы получите 99 разрывных патронов.

Трюк: Задний вид в лыжной мини игре.

Зажмите **L1** или **R1**.

Трюк: секретный туннель на уровне **Dark Ruins**:

Найдите знак "stop" на втором уровне в **Dark Ruins**. Разбейте его, за ним будет секретный туннель.

Croc 2.

Cheat режим:

Зажмите **L1** и нажимайте **▲**, **◀**(2), **▶**, **■**, **▲**(2), **◀**, **○** на экране главного меню. Теперь зажмите **L2** и нажимайте **R2** во время игры, чтобы открыть cheat menu.

Бесконечные crystals:

Зажмите **L1** и нажимайте **■**(2), **○**, **▼**, **◀**, **▶**, **◀**, **▶** на экране заставки. Теперь зажмите **R2** и нажимайте **×** или **■** во время игры, чтобы добавить себе лишнюю сотню кристаллов.

Бесконечные жизни:

Зажмите **L1** и нажимайте **○**, **▼**, **◀**, **▲**, **▶**, **▲**, **▼** на экране заставки.

Cyber Tiger.

Экран паролей:

Нажмите **○** на экране выбора полей.

Секретные поля.

Badlands course:

Введите **HARESO** в качестве пароля.

Canyons course:

Введите **NAMOPI** в качестве пароля.

Sawgrass course:

Введите **SECARE** в качестве пароля.

Summerlin course:

Введите **PORASO** в качестве пароля.

Demolition Racer.

Cheat режим:

Нажмите **×**(2), **■**(2), **▲**(2), **○**(2) на экране главного меню. Во время ввода могут меняться экраны, - не пугайтесь. Звуковой сигнал подтвердит правильность ввода. Вам станут доступны все скрытые режимы игры, все трассы и все автомобили.

Rainbow Six.

Все карты.

На экране главного меню или в режиме паузы нажимайте **L1**, **×**, **○**, **■**, **▲**, **▲**, **○**, **×**.



Здравствуйте, дорогие читатели! Как вы заметили (не заметить было невозможно), мы по многочисленным просьбам любителей PlayStation теперь снова печатаемся в Финляндии и к тому же сменили вызывавший массовое недовольство клей на скрепки. Также в этом номере, опять же, как вы просили, можно найти постер, который будет появляться и впредь. Вот на такой вот радостной ноте мы вступили в третий год нашей жизни, который, надеемся, станет для нас и для всех наших читателей еще успешнее, чем два предыдущих!

ПРОБЛЕМЫ С SOUL REAVER

Здравствуй, уважаемый OPM!

Я позволю себе изложить некоторые соображения по поводу отсутствия в читательском хит-параде игры Legacy of Kain: Soul Reaver.

Поправьте меня, если ошибаюсь. Игра Soul Reaver разработчиком удалась на славу, но налицо вопиющий факт, казалось бы, необъяснимого невнимания играющей части россиян к этому достойному проекту. Ведь здесь есть все, к чему лежит душа среднестатистического геймера:

- экшн, то есть действие, — пожалуйста!
- элементы RPG — будьте любезны!
- повсеместная трехмерность — сколько угодно!

Есть, конечно, у Soul Reaver и свои недостатки, например, мало разновидностей врагов. Не слишком радует количество разнообразного оружия. Весь набор сводится к алебардам (пикам, копьям, металлическим трубам и так далее), магии и факелу. Но если провести параллель с любым шутером, то его тоже можно уличить в неразнообразии оружия (ну, не надо так категорично — прим. ред.). Действительно, даже в самом совершенном боевике встречается: огнестрельное оружие, энергетическое оружие и огнемет (во всяком случае это классический расклад).

Зато слово "Loading" вы встретите только в начале игры, а сохраниться можно в любой момент.

В общем, достоинств у этой игры — целый космос, так что не буду их дальше перечислять, ибо "имеющий глаза, да увидит".

Так что же произошло? В чем же причина такого чудовищного равнодушия читателей OPM к Soul Reaver?

Ответ оказался прост: геймеров подвели пираты, которых так расхваливали некоторые читатели журнала. Дело в том, что игра зависает в определенных местах.

Происходит это почти в самом начале игры. Помнится, соратники по игровому фронту во времена, когда я играл на 8-битке и Sega MegaDrive, посоветовали: если игра зависает — положи картридж в холодильник на несколько минут, а затем вставляй картридж в приставку и играй. Иногда это срабатывало. Это объясняется тем, что при понижении температуры проводимость возрастает. Кроме того, у полупроводниковых элементов, входящих в микросхему картриджа, есть так называемая "рабочая точка", одним из параметров которой является определенный диапазон температур.



Антон Павел, г. Кануга.



Блинов Борис
г. Казань,

Но компакт-диск — это оптический носитель информации, и с ним этот фокус не может сработать. Как же быть бедному геймеру, так безжалостно наказанному пиратами за свою доверчивость? Судьба предоставляет еще один шанс. От "висяка" можно избавиться, открыв и тут же закрыв крышку приставки!!!

Однако, пройдя дальше, вы не раз встретитесь с подобными проблемами. Делаем вывод: ПОЗОР ПИРАТАМ!

На этом все с разоблачениями. Теперь позвольте внести некоторые предложения по поводу устройства журнала:

1. Почему бы вам не ввести рубрику "Вопрос-Ответ". В ней вы могли бы коротко отвечать на вопросы читателей, не помещая читательское письмо полностью. Ведь все письма вы напечатать не можете, а ответ на свой вопрос получить очень хочется.
2. Как насчет рубрики "Провал" или "Культурный Шок". В этой рубрике можно рассказать читателям об играх, "не стоящих CD, на котором они записаны", то есть предостеречь геймеров от покупки некачественных продуктов игровой индустрии.

Заранее благодарен.

Василий Борисович Л., г. Москва

PlayStation

Здравствуйте! Вообще, хоть Legacy of Kain: Soul Reaver упорно и не попадает в читательский хит-парад, но, что называется, находится "на подступах", причем достаточно регулярно, так что нельзя сказать, что игра от Crystal Dynamics достаточно непопулярна в силу описанных вами причин. Но перейдем к предложениям о рубриках. Над разделом "Вопрос-Ответ" можно задуматься, идея хоть и не новая, но весьма неплохая. Отдельной

рубрикой вопросы-ответы все же вряд ли когда-нибудь появятся, но как своеобразный "уголок" в "Письмах" вполне возможно. Ну а под "Провал"- "Культурный Шок" у нас уже выделена целая рубрика. "Обзор" называется... Это шутка, если кто не понял. Мы считаем, что плохие игры должны находиться рядом со всеми остальными, но получать соответствующие своему исполнению оценки. Ну "Хит?" вот у нас есть, не спорим, но своеобразный "Антихит" все-таки не так уж и нужен. А то такими темпами дойдем до рубрик "Посредственность", "Немного выше среднего" и "Чушь, но играть можно". А так практически все обзореваем в одном разделе, и все в порядке. Удобно, главное.

ДОБРЫЙ ЗНАКОМЫЙ

Привет вам, уважаемые. Пишет вам ваш... м-да... кто же вам пишет? Не поклонник, это точно... Ну, скажем так, добрый знакомый. Знакомство это было несколько односторонним, но, как сказал финский сливной бачок, все течет, все изменяется. Журнал ваш я не покупал уже полгода по причине его относительной неинтересности. Я высказываю свою личную точку зрения, причем основана она в основном на ассортименте новых игр, а не на ваших профессиональных качествах. Чем меньше интересных анонсов (разработчиков на мыло!), тем скучнее читать игровой журнал. А тут я решил тряхнуть стариной и купил 12-й номер ОРМ за 1999 год.

Ассортимент рассмотренных игр меня опять не вдохновил, хотя кое-что я принял во внимание, за что вам большое спасибо. А то хожу, смотрю и гадаю — а что же это такое: MGS Integral? Впрочем, за ручку я ухватился после прочтения читательских писем.

Я не смогу включиться в полемику насчет того, хороши вы или плохи. Мне вы нравитесь, и то, что зависит от вас, вы делаете весьма неплохо. Задели меня две вещи — отношение к пиратству г-жи Леонарды Ф. и маленькая пикировка в отношении Resident Evil 3. Начну с пиратов.

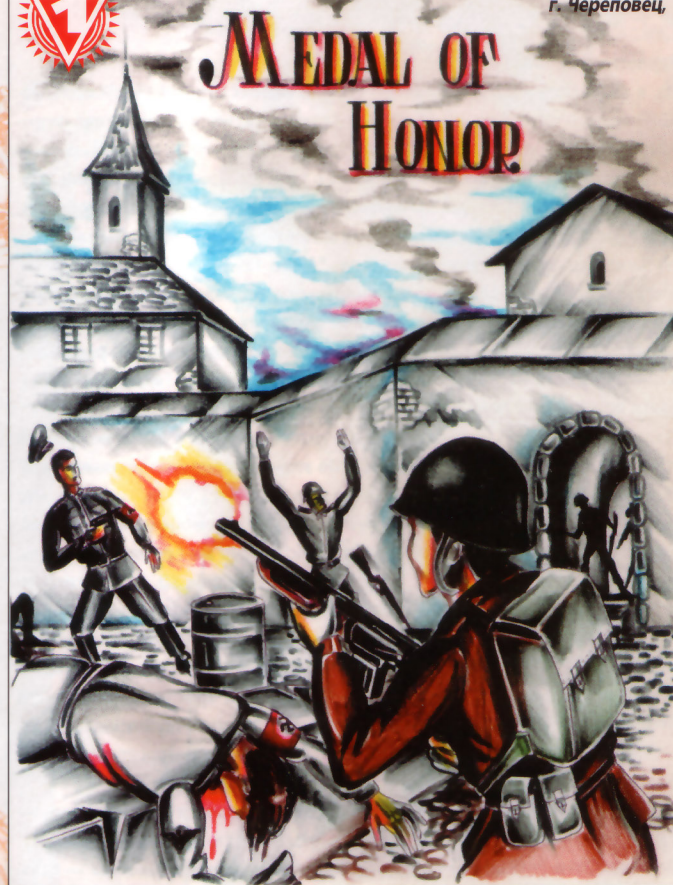
Лично мне весьма симпатична точка зрения Леонарды. Действительно, хочется поддержать разработчика. С другой стороны, поощрять производителей мусора совсем не хочется. Я покупаю пиратский диск, и если понимаю, что это навсегда, начинаю копить деньги на лицензию. Впрочем, это относится к PC. К PSX у меня несколько другое отношение. Соньковская лицензия подороже, да и встречается реже. Все-таки хорошая игра и так принесет хозяевам прибыль, а платить 40\$ за игру, чей PC-шный аналог стоит 20\$, да еще и бегать за лицензией через всю Москву... Боюсь, что 40\$ плюс беготня — слишком для меня большая плата за глубокое моральное удовлетворение. А жаль...

Ну ладно, бог с ними, с разработчиками, поговорим об игроках и играх. О Resident Evil 3.

Знаете, мне очень понравилась одна ваша фраза: "В первую очередь, неплохо было бы даже просто сделать шаг навстречу прогрессу и перейти в полное 3D, как сделал это Dino Crisis.". Перейти, говорите? А зачем? Только не спешите объявлять меня ретроградом, ответьте лучше на мой простой вопрос: зачем? Серия Resident Evil



Бухарин Андрей
г. Череповец,



очень красива; красота анимированных полигональных объектов сочетается с красотой отрендеренных статичных фонов. Полное 3D изуродует фоны (я видел полное 3D в Metal Gear Solid). Но эти подурневшие бэкграунды съедят кучу ресурсов и полигональная модель будет смотреться куда хуже. От красоты не останется почти ничего. Может, вы готовы принести красоту в жертву другим соображениям (надеюсь, вам ясно, что даже на PlayStation 2 нельзя сделать Metal Gear Solid с красотой Resident Evil 2/3)? Интересно знать, каким... Исчезнет кинематографичность, изменится атмосфера... Может, 3D даст возможность а-ля MGS посмотреть вперед на предмет выявления засады? Поверьте, подобное новшество сильно испортит атмосферу. Я имел возможность сравнить первый Resident Evil со вторым. Первый страшнее. Плохой обзор (меньше камер — явное неудобство!) увеличивал азарт, то же и с ручным прицеливанием... Я знаю, о чем говорю, так как сначала сыграл в RE2, а уж потом в RE1. Впрочем, те, кто играл по порядку, со мной согласны. Так что 3D — не лучшая технология, а просто другая. А мечты о полном 3D где пополам... Это все равно, что ездить в соседний магазин на машине.

Ведь тот же Abe's Odysee был абсолютно плоским платформером — и ничего! Бегаем. А количество позорных, с позволения сказать, игр в полном 3D вы посчитали? Как вы думаете, смог бы Abe быть столь же красив в полном 3D? При сегодняшнем уровне развития технологий? На нашей старой доброй PlayStation?

Впрочем, я увлекся. Крестовый поход не входит в мои планы. Я и сам мечтаю о полном 3D. Вот только я не хочу торопиться и менять красоту 2D на убожество 3D. Монитор-то все равно плоский... Когда-нибудь, когда 3D научится обходиться без полигонов, 3D сможет по праву занять свое место, что сейчас принадлежит 2D. А пока — пожалуйста! — давайте оценивать игры с позиции "хорошая/плохая", а не "хорошая/2D". Ведь каждая игра состоит из графики и геймплея, которые зависят от разработчиков. Технология же лишь накладывает некоторые ограничения.

С уважением,
Олег, г. Троицк

Березов Сергей,
г. Харьков,



PlayStation

Здравствуйте, Олег!

Да, в последнее время количество перспективных игр для PlayStation, находящихся в разработке, несколько сократилось, но, на наш взгляд, игровые журналы вроде нашего существуют для того, чтобы непрерывно информировать игровую общественность о том, что в мире, собственно, творится, и человек, который хочет всегда оставаться в курсе всех событий, будет регулярно читать самые свежие материалы, хотя бы чтобы как можно реже задаваться вопросами вроде: "А что такое MGS Integral?". Зная, что реально представляет собой та или иная игра, человек, не зацкливающийся, например, на продуктах своих любимых разработчиков, вряд ли поддастся на те же уговоры продавца компакт-дисков, который расскажет какую угодно побасенку, лишь бы у него купили товар. Так, Kensei становится лучшим файтингом, а A Bug's Life — лучшим платформером...

Пропустим "пиратскую" тему — здесь особенно ничего комментировать не хочется, поговорим сразу о 2D/3D. По этому поводу настоятельно рекомендую прочитать ответ на последнее письмо в №11'99. Вы поймете, что никакого "культа 3D" у нас в помине нет. Глупо это — оценивать игры, исходя из того, трехмерная она или нет. Resident Evil же просили измениться, так как переход игр данного направления в полное 3D, что ни говори, приносит ощутимую пользу. Кстати, о состоянии технологий на данный момент вы, кажется, не очень хорошо осведомлены. Полностью трехмерный Resident Evil может быть во много раз красивее всех его бэкграундпоперендренных собратьев. Пример перед глазами: красивейший Resident Evil: Code Veronica для Dreamcast. Учитывая то, что PlayStation 2 будет мощнее сеговской приставки, представьте, насколько потрясет ваше воображение "резидент" на этой приставке. А вы говорите...

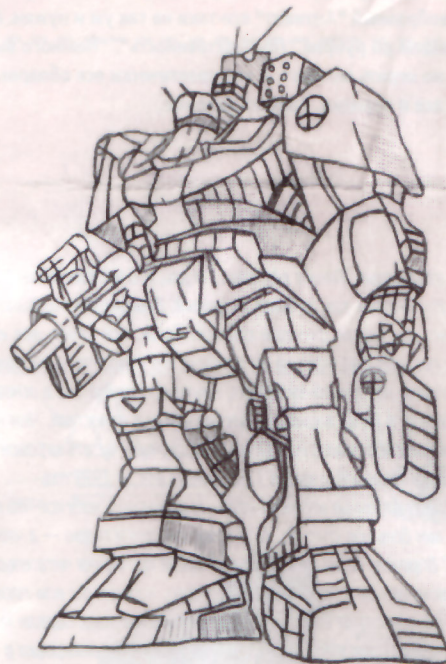
Кстати, трехмерная графика вполне может обходиться без полигонов — технологий много. Взять ту же воксельную. Но вот недостатков у нее...

Поймите, нам совершенно неважно, плоская игра или объемная — главное, какая это игра, интересная, качественная или же нет. Серия Oddworld чрезвычайно стильна в своей двухмерности и "бегается" очень неплохо, ну и никому не придет в голову упрекать ее в том, что камеру вокруг Эйба покрутить нельзя. Хотя вот Oddworld Inhabitants делают в данный момент продолжение их эпопеи для PlayStation 2, но это особый проект, не очень похожий на другие игрушки серии и к тому же трехмерный, что создаст совершенно другую атмосферу. Какую — пока не знаем. Кстати, можете посмотреть в табличке, что была в прошлом номере, какие оценки мы ставили двухмерным разработкам.



Яцкевич Маша,
12 лет,
г. Санкт-Петербург,

AMORED CORE



Карабаев Сергей,
г. Орехово-Зуево,
Московская обл.

И вообще, все-таки непонятно, как уже второй человек из фразы о том, что Resident Evil надо меняться, высасывает целую теорию о том, что мы любим только 3D. Надеюсь, все наши читатели убедились в ее полной надуманности.

ОСОБЕННОСТИ ОЦЕНОК ЗА ОРИГИНАЛЬНОСТЬ

Здравствуйте, уважаемая редакция!

Пишу вам в первый раз. А подтолкнула меня ваша статья о Final Fantasy VIII, а особенно ваша оценка за ее оригинальность. Вы поставили 7 баллов. "Оригинальность — насколько та или иная игра отличается от своих собратьев". Ну ладно, FF VIII по похожести — 7 баллов, но тогда почему вы ставите, например, Street Fighter Collection 2 из №8'99 10 баллов. Чем она так отличается от своих собратьев? Какое отличие в драках? Другие удары? Ну так в FF VIII изменилась магическая система и система вещей. Объясните мне, пожалуйста, ваши особенности проставления оценки за оригинальность, я что-то не понимаю.

Теперь конкретно о самой статье. Вот вы пишете: "Я был наслышан о туче ее недостатков, а посмотрев ее некоторое время, огорчился и больше не желал ее видеть"



Каневский Вадим,
г. Одесса,

GT GRAN TURISMO™

РЕВОЛЮЦИОННОЕ КАЧЕСТВО!

ОРИГИНАЛЬНЫЙ ЧЕРНЫЙ ДИСК
\$25
 ИНСТРУКЦИЯ НА РУССКОМ ЯЗЫКЕ



или "если бы в очередной раз по игре не ползли какие-то дыры в сюжете, если бы не выплывали какие-то не совсем ясные глупости... А то нет, снова и в больших количествах". Я не совсем понимаю, какие-то дыры, глупости и недостатки — напишите поподробнее, я хочу о них знать. А то хаять всегда проще, не говоря о самих недостатках, а если не можете писать, какие недостатки, то и не заикайтесь о них.

Теперь насчет того, что FF VIII похожа на FF VII. Можно спросить, чем? По моему мнению, FF VIII отличается от FF VII, насколько возможно, а больше и не надо, тогда это будет не Final Fantasy.

Насчет того, что FF VIII "во многом игра стала этаким Resident Evil 3 Nemesis, отличающимся от Resident Evil 2 лишь в мелочах". Ну так вот, RE3 почти копия RE2, а FF VIII во многом отличается от FF VII. Я не фанатка Final Fantasy, но от этого сама статья лучше не становится.

Жду ответа!

Светик, г. Санкт-Петербург

PlayStation

Здравствуй! Неужели вы и впрямь считаете, что восьмая Final Fantasy сильно отличается от седьмой? Да, безусловно, отличий в игре побольше, чем в семействе игр Resident Evil, но по большому счету... По большому счету, в игре только появился новый сюжет (ну не старому же оставаться :)) и видоизменилась система магии. Это по существу. Карты — небольшой модный довесок, а фигурки персонажей — косметика. В остальном мы видим всю ту же Final Fantasy VII, только похуже. Чем хуже? Junction System, несмотря на некоторую кажущуюся навороченность, просто бездарна. Если раньше мы совмещали материю, приобретали Summon'ы или же, как в FF V меняли специализацию персонажей и приобретали с ними новые умения, то в FF VIII мы по сути вешаем GF на героя и в бою начинаем стрелять им со страшной силой. Выкачивание магии — конечно, интересная, но, на мой взгляд, не самая удачная задумка, тем более, что используется она не так широко (если сравнивать с доминирующими GF). Ну а старые добрые лимиты превратились в нечто страшное.

Об оригинальности я, в принципе, уже высказался, но добавлю, что в большинстве своем, все не самые значительные изменения базируются на старых (иногда даже чужих) задумках. Вы говорите, что если бы изменений было больше, то это была бы уже не Final Fantasy? Ну тогда это УЖЕ не Final Fantasy — сравните восьмую и, скажем, пятую или шестую части. Кстати, если бы вы интересовались файтингами, вы бы заметили, что отличаются они не только ударами, уж поверьте. Это примерно то же самое, что сказать, что RPG отличаются только именами героев и местом действия. А Street Fighter 2 получил за оригинальность 10. Почему? Потому что это первый настоящий файтинг, прародитель жанра в современном понимании. Все последующие произведения в этой области

хоть и частично, но базировались на заложенном этой игрой. К сведению: та же Final Fantasy всегда хоть частично, но базировалась на Dragon Quest. Это тоже к вопросу об оригинальности.

Проблемы с сюжетом в Final Fantasy VIII не заметит или страстный поклонник этой игры (или поклонница вроде вас, как бы вы это ни отрицали), или же человек, который слишком мало за ним следит и слишком мало в него вдумывается. Кстати, насчет "непонятностей" я в статье говорил — взять те же взаимоотношения между персонажами. Все герои, включая главного, выполнены просто ужасно топор-



Ковальская Алена, пос. Черноголовка, Моск. обл.

Антох Павел, г. Калуга.



но и поражают своей схематичностью. Тут, правда, один наш читатель отнес некоторые вещи по этой части на особенности менталитета японцев, но это, на самом деле, совсем не так. Сюжет — тоже песня еще та, хоть местами он демонстрирует любопытные ходы. А местами просто полумаразматические. Стоит только присмотреться. Иногда даже становится заметно, что авторы игры сами немного запутались в поведении своих персонажей и их отношениях и чувствах, испытываемых друг к другу. Весь пафос игры превращен сценаристом просто в самый настоящий фарс. Только некоторые пытаются закрывать на это глаза. Но надо быть честным с самим собой.

Здравствуй, уважаемая редакция Official PlayStation!

Зовут меня Александр (можно просто Alec). К сожалению, сейчас я не имею возможности побродить по просторам PS игр, потому как в настоящее время прохожу военную службу. Единственным источником поступления информации для меня является мой брат. Я с жадностью проглатываю те крохи новостей игрового мира. Но вот недавно, по моей просьбе, родители выслали мне один из номеров вашего журнала.

Я полностью поддерживаю идею на счет создания фан-клуба! И прошу вас опубликовать мой адрес. Хочу переписываться с любителями PS. В основном отдаю предпочтение трем направлениям: RPG, Strategy и Fighting. Все желающие пусть пишут по адресу: 238590 Калининградская обл., Зеленоградский район, п-о Красноторовка в/ч 30879 = PO = Долгову Александру.

Я фанат Resident Evil (особенно RE2) и я с удовольствием переписывался бы с такими же. Обещаю, что отвечу на любое письмо. Мой адрес: 636070 г. Северск-36, Томская обл., ул. Куйбышева 11-28. Борщенко Владимир.

Я хотел бы переписываться с другими геймерами. Мне 13 лет, зовут меня Игорь Ломов. Мои координаты: 186300 р. Карелия, г. Медвежьегорск, ул. Артемьева 27 кв. 10. Пишите мне, я жду!



НЕ СТОИТ НЕДООЦЕНИВАТЬ **PLAYSTATION**